

El Corte Inglés
Nº 111 Diciembre 2013
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos
Invizimals
El Reino Escondido
Las famosas criaturas luchan por primera vez PS3 con compatibilidad con PS Vita
Gran Turismo 6
El placer de conducir
La saga renueva carné y matrícula de honor
Ryse
Son of Rome
El Circo Máximo del siglo XXI
Bravely Default
RPG de traca en 3DS
Soplo de aire de fresco para el género
Dead Rising 3 | Scribblenauts Unlimited | Skylanders | Lego Marvel | Knack

grand theft auto V™

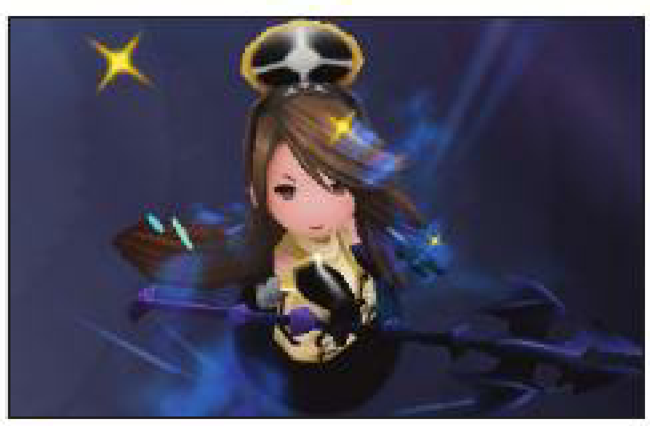
FIVE



Fin de año

No se podía pensar en mejor broche para cerrar el año. Y es que los lanzamientos de Xbox One y PS4 generan unas esperanzas en el futuro del sector extraordinarias. De la maravilla técnica de estos dos maquinones ya se están beneficiando los primeros privilegiados de contar con ellas, multiplicando sus experiencias de juego a niveles estratosféricos. Así, la aventura de acción histórica que nos propone «Ryse: Son of Rome» en Xbox One acaso es un magnífico precedente técnico para los desarrolladores de futuros juegos y de lo mucho que la consola de Microsoft puede dar de sí. Al mismo nivel, y desde ese mismo prisma tecnológico, el motor de PS4 demuestra con juegos como «Knack» posibilidades infinitas. La nueva era de las Next-Gen sin duda nos va a proporcionar muchas alegrías. Esto no quita que a partir de ahora el resto de las consolas tengan todas las de perder, ni mucho menos. La portátil 3DS demuestra que con títulos como «Bravely Default» tiene asegurada larga vida. También Wii U tiene abonado el terreno si sigue explotando con inteligencia sus franquicias, como ahora hace con «Wii Fit». ¿Y qué pasará con Xbox 360 y PS3? Pues mientras haya juegos como «GTA V» que las mantengan en el candelero estarán entre nosotros. No obstante, la perla de Rockstar es de esos juegos que da de comer a muchos. No obstante, para Megaconsolas, «GTA V» es "El Elegido" del año.

J.M. Fillol



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo, Penea, Gorrinch

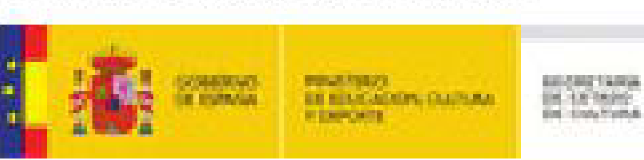
Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002

Proyecto desarrollado con la colaboración de:



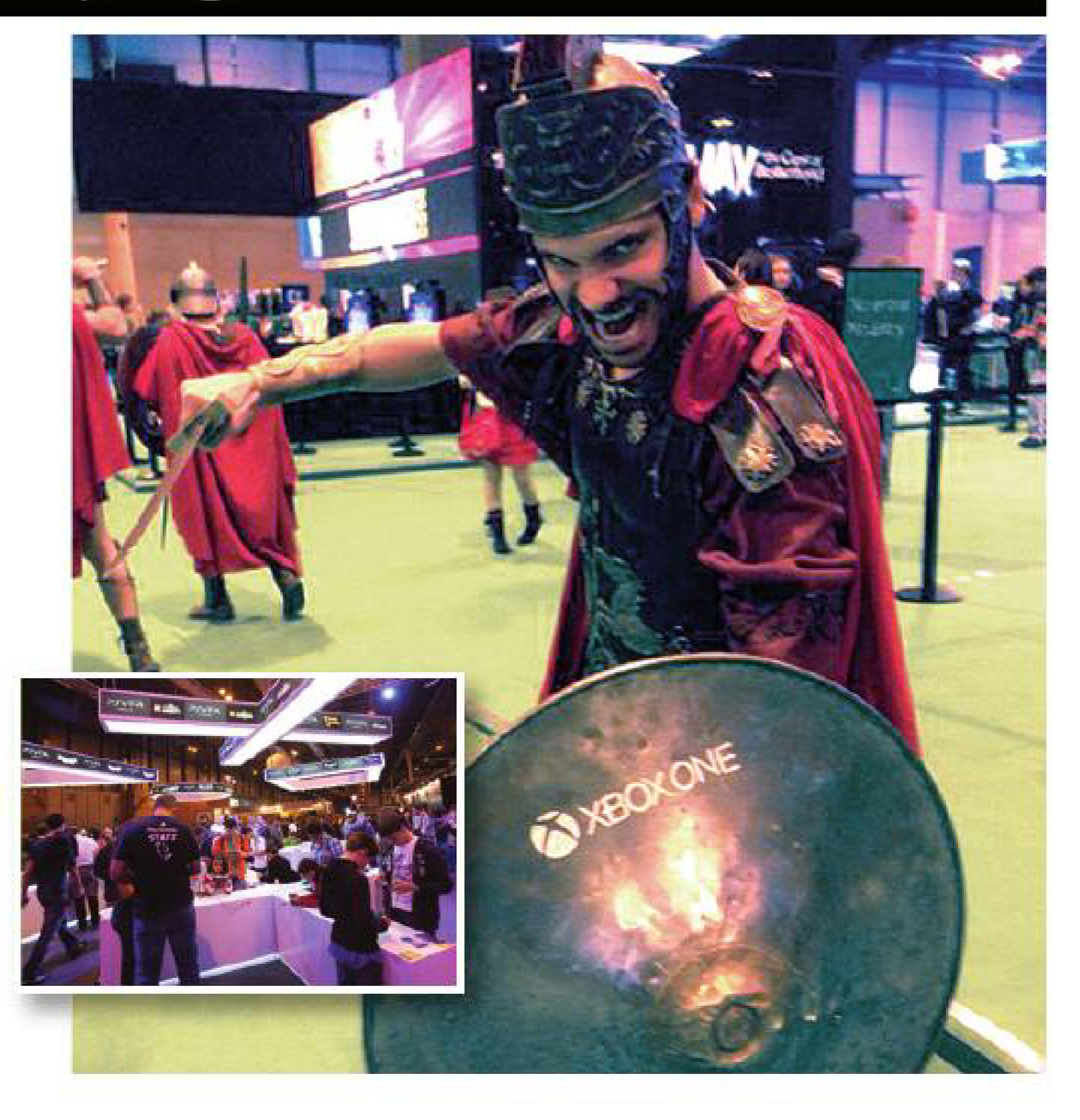
MEGACONSOLAS NETWORK
www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

Madrid Games Week

La gran feria española del videojuego

La primera feria del videojuego organizada en la capital por IFEMA y aDeSe, recibe más de 52.200 visitantes y se sitúa ya como una referencia dentro del circuito de ferias internacionales.

En total 23 compañías de la industria participaron con sus últimas novedades en la primera edición de Madrid Games Week, organizada por IFEMA y promovida por aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), celebrada del 8 al 10 de noviembre. Por los 550 puestos de juego pasaron más de 52.200 personas, logrando una media de 95 jugadores por máquina.Para sus organizadores la feria fue todo un éxito, no obstante, el sábado y el domingo se completó el aforo del pabellón. De esta manera la feria madrileña se convierte en una referencia dentro del circuito de ferias internacionales. Las 23 compañías participantes (entre ellas Microsoft, Sony, Nintendo, Activision, EA y Namco) tuvieron ocasión de presentar sus últimos lanzamientos, pero en especial la atencióne recayó en la nueva generación de consolas. Los stands de Microsoft con su Xbox One y Sony con su PS4, atrajeron a una enorme cantidad de visitantes que pudieron probar las nuevas consolas y algunos de sus juegos en exclusiva. La feria contó con una zona retro dedicada a consolas y videojuego retro y su programación se completó con conferencias sobre distintos aspectos del sector. Una buena noticia para la industria del videojuego de España, situada en el cuarto puesto de consumo de ocio electrónico en Europa.



Spiderman y Angry Birds

Nuevas aventuras

Secuelas made in Activision

Activision se prepara para estas navidades con dos títulos inspirados en populares sagas cinematográficas: «Angry Birds Star Wars» y «The Amazing Spiderman».

Basado en el universo de ciencia ficción creado por George Lucas, «Angry Birds Star Wars» (Wii, PS3, Xbox 360, 3DS, PS4 y Xbox One) propone una aventura intergaláctica donde deberemos luchar contra el Imperio. Por primera vez en un juego de Angry Birds, se podrá jugar en modo online, ya sea de manera cooperativa (dos jugadores) o competitiva (cuatro jugadores). El súperheroe arácnido también está de lanzamiento con «The Amazing Spiderman», para PS Vita (a través de PlayStation Network). Una aventura para un jugador, ya estrenada para las consolas de sobremesa, que ahora llega totalmente adaptada a los controles de la portátil de Sony.





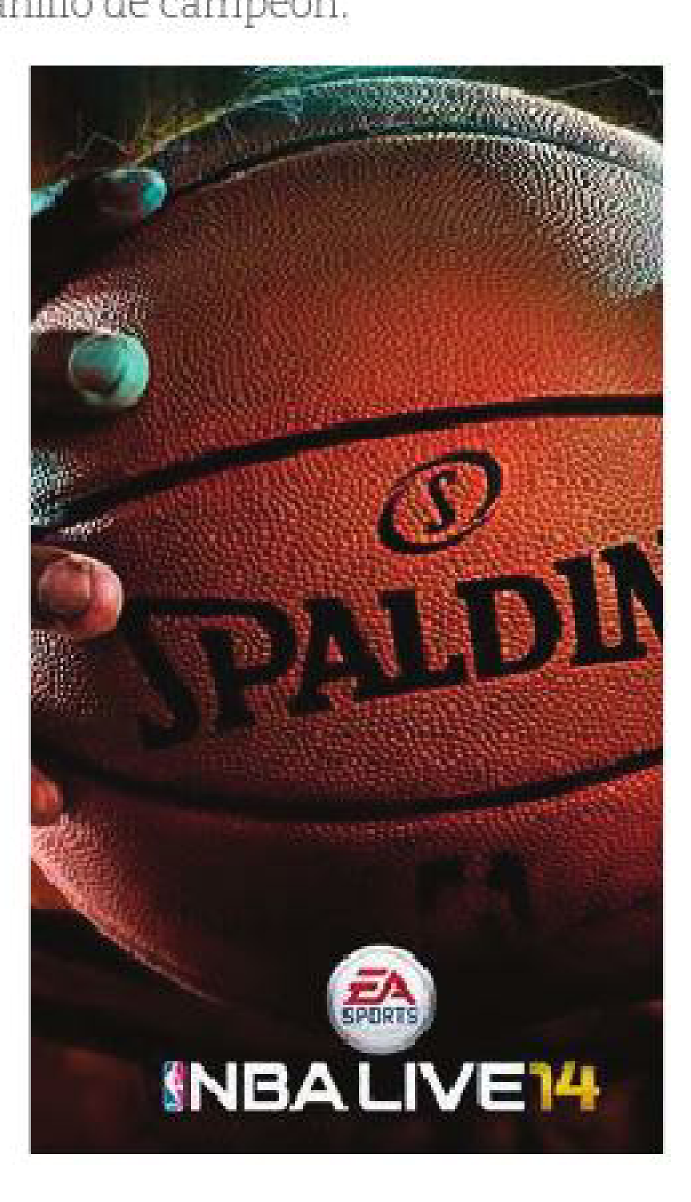
La franquicia quiere disputar el anillo

NBA Live 14

El basquet según EA

Ya disponible «NBA Live» para Xbox One y PS4 con nuevos modos de juego y una calidad gráfica y técnica impactantes. Crea tu propia plantilla y luchar en la cancha por el anillo de campeón.

Tras una temporada chupando banquillo, la franquicia de EA llega dispuesta a reverdecer laurales en las consolas de nueva generación con un buen ramillete de novedades. El título incluye un nuevo sistema de dribling que recibe el nombre de bounceTek y nuevos modos de juego muy interesantes: Temporadas Live, Dynasty Estrella Emergente, los amistosos al Mejor de Siete y el modo Ultimate Team. Con este último podrás crear tu propia plantilla de estrellas para disputar los enfrentamientos más reñidos y emocionantes de la liga de basket más potente y espectacular del mundo. «NBA Live 14» cuenta con los comentarios de grandes profesionales del mundo del basket como Mike Breen, Jalen Rose y Jeff Van Gundy, muy populares en EE.UU.



Adiós a PS3

Ratchet&Clank

Los populares héroes se despiden de PS3 por todo lo alto en lo que supone la vuelta a los orígenes de la mano del estudio que los creó.

Acción, aventura, mucho humor y plataformas. Dos de los héroes más populares y queridos de Playstation se despiden de la PS3 con este nuevo título que ha sido desarrollado por Insomniac Games, el equipo que los lanzó en el 2002. En esta ocasión los dos amigos tendrán que perseguir a la malvada Vendra Prog que a pesar de haber sido atrapada por ellos, ha conseguido fugarse gracias a la ayuda de su hermano. Así que los dos protagonistas se sumergirán en una desenfrenada aventura que les llevará a viajar por toda la galaxia a través de niveles y plataformas que recordarán en cierto modo a grandes títulos de la saga como «Atrapados en el Tiempo» y «Armados hasta los Dientes».



Tras triunfar en la tele

La voz

El fenómeno televisivo da el salto al mundo de los videojuegos con una versión para Wii en dos ediciones e incluye treinta canciones.



La compañía BadLand Games es la responsable de convertir este programa musical en un videojuego para toda la familia. Con una primera edición de auténtico éxito y otra segunda que se está emitiendo en la actualidad, La Voz se ha convertido en todo un fenómeno de audiencia, y el videojuego trata de que los jugadores vivan este show más de cerca, según explican desde el estudio. Con un total de 30 canciones, el juego tiene dos ediciones, una sencilla, que sólo incluye el juego y otra que añade dos micrófonos para poder cantar a dúo. El juego es también compatible con Wii U y en él los coaches, entre los que se encuentran Rosario Flores o David Bisbal, dictaminarán sentencia sobre nuestras actuaciones.

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

Nuevo Metal Gear



La próxima primavera verá la luz la nueva entrega de la saga de aventura y acción táctica de Konami.

Aún por concretar la fecha exacta, sí se ha confirmado que «Metal Gear Solid V: Ground Zeroes» saldrá al mercado la primavera de 2014 para PS3, PS4, Xbox 360 y Xbox One y que además tendrá vinculación con el título anterior, «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain». El nuevo juego, que incluirá al menos una misión exclusiva para las consolas de Sony, supone una introducción a los mundos abiertos con varios hilos argumentales que se crean a través de misiones de distinto grado de dificultad. El objetivo es que las numerosas misiones del juego lleven a un reto final, un complicado rescate en un campo de prisioneros. Acción táctica, ciencia ficción y aventura en una de las sagas con más recorrido de la japonesa Konami.

Breves |

Lego El Hobbit llegará en el 2014

La franquicia Lego lanzará en el próximo 2014 un nuevo título inspirado en la trilogía de Peter Jackson, El Hobbit. Una aventura que contará con la presencia de Bilbo Bolsón y Gandalf el Gris, entre otros. El juego estará disponible para Xbox One, Xbox 360, PS4, PS3, PS Vita, Wii U, N3DS, Windows y Mac.

Tadeo Jones para PS Vita

El 4 de diciembre se pone a la venta el videojuego Tadeo Jones para PS Vita, inspirado en la exitosa película Las aventuras de Tadeo Jones. Desarrollado por el estudio español U-Play, propone a los jugadores disfrutar de una gran aventura en el rico universo del joven explorador.

Xbox One arrasa

La nueva consola de Microsoft vendió en sus primeras 24 horas más de un millón de unidades. Xbox One fue lanzada a un total de 13 mercados el viernes 22 de noviembre y en menos de un día ya se había convertido en el producto más vendido de la historia de Xbox. ¡Enhorabuena!



Especial PS4

Desde principios de noviembre está disponible el Especial PS4 en la sección de videojuegos de los centros de El Corte Inglés. Publicado por Megaconsolas, en sus páginas encontrarás información completa de todo lo que necesitas conocer de la nueva consola de Sony, a la venta desde el 29 de noviembre de este año.



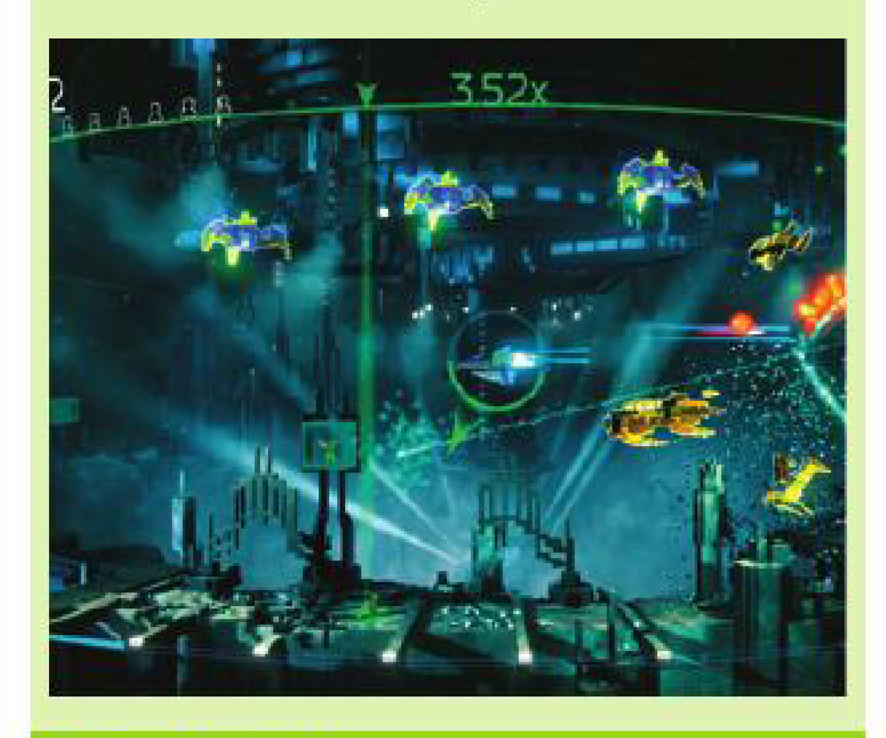
Otros juegos Next-Gen

Las consolas Next-Gen ya están en la calle con un montón de títulos que las han acompañado en su lanzamiento. Algunos de ellos son juegos digitales de gran calidad que podrás disfrutar simplemente descargándolos a la consola.



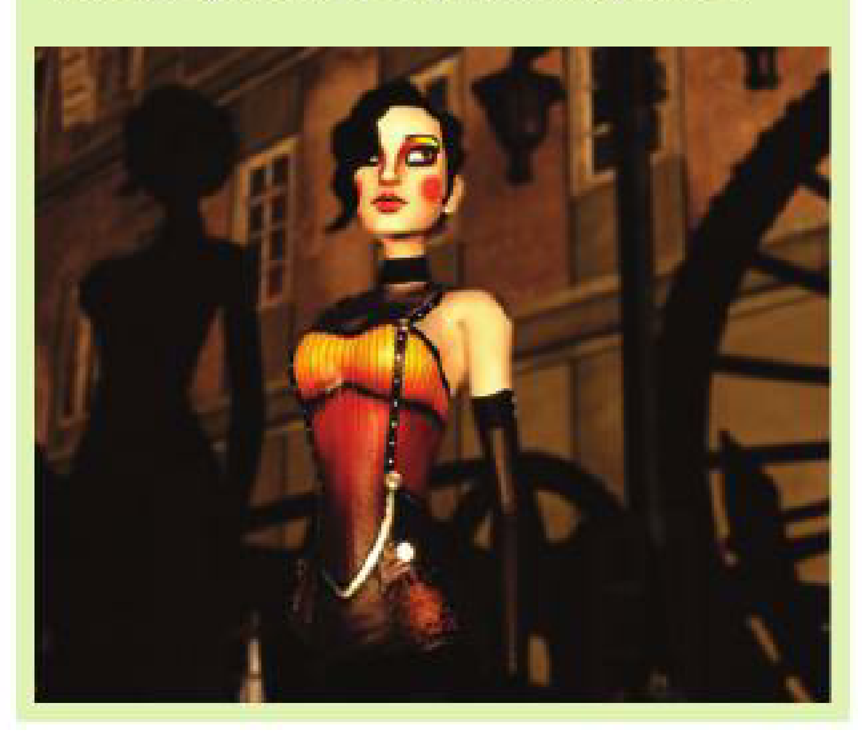
Resogun

Los responsables de «Super StarDust», Housemarque, evolucionan aquel concepto para dar lugar a este frenético arcade que propone una aventura espacial con un inmenso número de armas y navíos para pilotar. El juego es gratuito con PS Plus y tiene también versión para PS Vita.



Contrast

Te gustará por su originalidad y su estilo. Ambientado en 1920, nos invita a convertirnos en el amigo imaginario de una joven y a avanzar en una atractiva historia cargada de giros a través de puzzles. Un juego disponible en otras consolas, pero que en PS4 lucirá exclente gracias a su potencial gráfico.



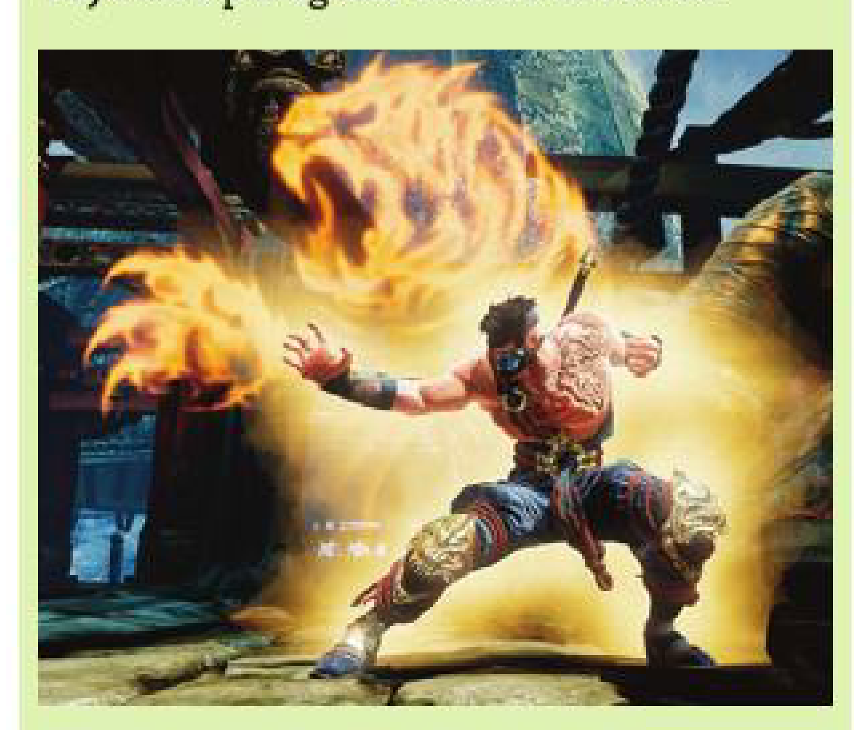


No sólo de juegos tradicionales viven estas dos grandes máquinas. En el mercado hay sitio para todos y los juegos digitales se hacen cada vez un hueco más grande por calidad y por originalidad. Son juegos que no tienen formato físico, pero que puedes descargar directamente a tu consola a través de los distintas redes que éstas tienen. Sony cuenta con la conocida PlayStation Network, una red con millones de usuarios que permite chatear, jugar online y descargarse este tipo de juegos, entre otras bondades. Si además te das de alta en PlayStation Plus (pagando la correspondiente cuota) podrás acceder a grandes descuentos para conseguir los juegos más puntuados o valorados del mes, por ejemplo. Microsoft ofrece el mismo servicio a través de Xbox LIVE que cuenta con más de 48 millones de miembros en el mundo. Partidas multijugador online, películas, eventos en directo y por supuesto descarga de juegos. La suscripción a Xbox LIVE Gold también ofrece un montón de ventajas y descuentos, y por supuestos los juegos para descarga más apetecibles en cada momento.



Killer Instinct

La famosa franquicia de lucha de los 90 llega en exclusiva para Xbox One. A partir de un personaje comenzaremos una aventura mortal, salvaje y vertigionosa. Luchadores perfectamente modelados, grandes escenarios y combates apoteósicos, todo bajo una paraguas técnico soberbio.



Crimson Dragon

¿Recordáis el «Panzer Dragoon»? Pues este arcade presenta una jugabilidad similar. Habrá que manejar dragones dentro de recorridos lineales y luchar mientras con decenas de enemigos. Aunque se desarrolló para Kinect, se ha adaptado a los controles tradicionales para ofrecer una notable experiencia de juego.







Ahora tienes más opciones para disfrutar de todo el catálogo exclusivo de juegos de **Nintendo 3DS y Nintendo DS**



La más asequible

PROPORCIÓN REAL



La de pantallas más grandes



Pack consola
Nintendo 2DS blanca y roja
+ Pokémon X

Consola Nintendo 2DS 129,90 €
+ Pokémon X 42,90 €
Antes por separado = ~~172,80 €~~

149,90 €*

* PVP en El Corte Inglés



Pack consola
Nintendo 2DS negra y azul
+ Pokémon Y

149,90 €*

* PVP en El Corte Inglés

129,90 € Consola Nintendo 2DS
+ 42,90 € Pokémon Y
= ~~172,80 €~~ Antes por separado

OFERTA DISPONIBLE PARA TODOS LOS COLORES DE NINTENDO 3DS XL



Consola Nintendo 3DS XL
+ Pokémon X o Pokémon Y

224,90 €*

* PVP en El Corte Inglés

199,90 € Consola Nintendo 3DS XL
+ 42,90 € Pokémon X o Pokémon Y
= ~~242,80 €~~ Antes por separado

Pack consola
Nintendo 2DS
blanca y roja + Animal Crossing: New Leaf

149,90 €*

* PVP en El Corte Inglés

Consola Nintendo 2DS 129,90 €
+ Animal Crossing: New Leaf 42,90 €
Antes por separado = ~~172,80 €~~

Y ADEMÁS **SÓLO EN** EL CORTE INGLÉS

Consola
Nintendo 3DS XL
+ Animal Crossing:
New Leaf
+ figura exclusiva

219,90 €*

* PVP en El Corte Inglés

199,90 € Consola Nintendo 3DS XL
+ 42,90 € Animal Crossing: New Leaf
= ~~242,80 €~~ Antes por separado

SÓLO CONSOLAS BÁSICAS
(PROMOCIÓN LIMITADA A 5.000 UDS.)









Donkey Kong Country Tropical Freeze

Nintendo
Plataformas
1º trimestre 2014
3+
www.nintendo.es

Veteranos al poder

Kensuke Tanabe no es el único en este juego que lleva toda la vida dedicado a Nintendo. En la batuta encontramos a Kenji Yamamoto, que aunque se le conoce sobre todo por la dirección musical del magnífico «Metroid» desde prácticamente sus orígenes, es el compositor original de «Punch Out». Tampoco es extraño a la franquicia Donkey Kong, ya que fue el responsable de la banda sonora en la anterior entrega: «Returns». Otra presencia de culto es la de David Wise, quien llevó con acierto las riendas de la mayoría de títulos de Rare desde 1985 hasta 2009.



Compañeros de lujo

En « Country Tropical Freeze» el juego cooperativo es quizá la parte más graciosa de todas. El prota, Donkey Kong, no sólo cuenta con el apoyo del siempre joven Diddy Kong, sino que también aparece Dixie, una mona que no veíamos desde los tiempos de Super Nintendo. Independientemente de a quién elijamos, al controlar a dos personajes hay que colaborar para avanzar en la aventura. Diddy lleva una mochila-barril con la que puede volar un poco, mientras que Dixie utiliza su pelo para obtener el mismo resultado. También habrá un cuarto personaje jugable, del que todavía no se conoce su identidad.

Nintendo retoma la popular serie con una aventura totalmente nueva y exclusiva para Wii U. Donkey Kong sigue siendo el rey de la selva.

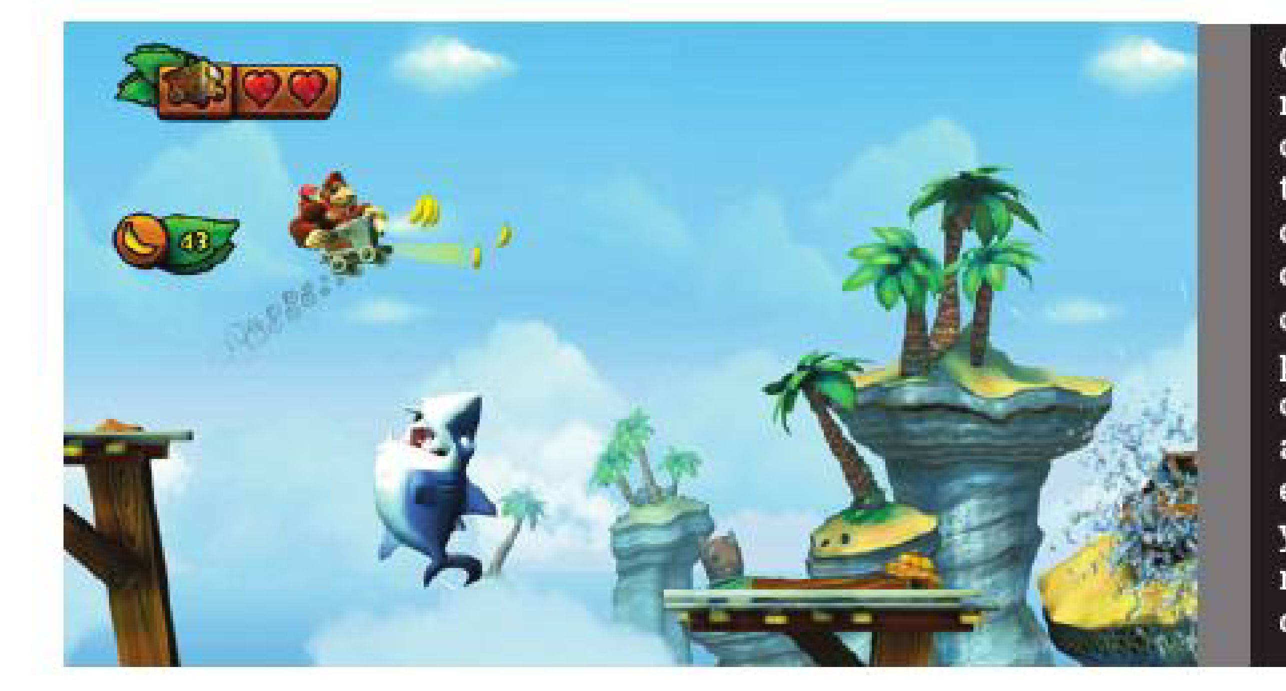
Uno de los anuncios más inesperados de Nintendo durante el pasado E3 fue el que hizo sobre su franquicia más veterana: «Donkey Kong» regresaría por la puerta grande, haciendo su debut en alta definición con una entrega exclusiva para su última consola.

En esta ocasión, el gorila encorbatado debe hacer frente a los Snomads, un grupo de animales vikingos que, cansados de su clima invernal, deciden mudarse a las regiones tropicales donde residen Donkey Kong y compañía. En vez de discurrir en la isla principal de anteriores entregas, el grupo de simios tendrá que desplazarse por el archipiélago completo con el fin de echar a los invasores. Cada atolón tiene su propio clima y ambientación, desde tupidos bosques a paisajes helados, pasando por cálidas sabanas. Lo mejor de estos cambios es que, a pesar de tratarse de un juego que discurre mayormente en 2D, los escenarios que vemos al fondo muchas veces tenemos que visitarlos ya sea siendo lanzados a cañonazos en la misma misión, o bien en mapas posteriores.

Para esta entrega el director encargado de llevar la batuta está siendo Kensuke Tanabe, programador experimentado que lleva vinculado desde «Super Mario Bros 2» a Nintendo. De hecho, algunos elementos de la jugabilidad están directamente importados de esa peculiar entrega. Por ejemplo, tras saltar sobre algunos enemigos, se pueden recoger sus restos (una concha) para lanzarlos contra otros adversarios. Esto será especialmente útil contra los jefes de final de fase, que utilizan estrategias de lo más variadas a la hora de enfrentarse a nosotros.

Aún quedan unos meses para tener el juego definitivo, pero en las versiones probadas siempre hemos tenido la sensación de jugar a un producto terminado. El apartado visual, y sobre todo artístico, es de primera línea: una explosión de color con animaciones muy variadas en los enemigos y un toque semi-tridimensional que enriquece el despliegue gráfico. Este uso de la cámara en profundidad suele suceder cuando nos metemos en un barril explosivo, que nos lanza a otra localización del escenario. En cuanto al control, hemos visto multitud de situaciones novedosas como la de usar unas flores llenas de agua para apagar fuegos o tirar de palancas que modifican el decorado. Y el diseño de las fases es sensacional, y mejora con la posibilidad de participar dos jugadores simultáneos. En fin, tomemos nota porque este «Country Tropical Freeze» dará que hablar.

> Con la opción de variar el nivel de dificultad, el juego se convierte en un espectáculo para la vista y en un desafío súper entretenido



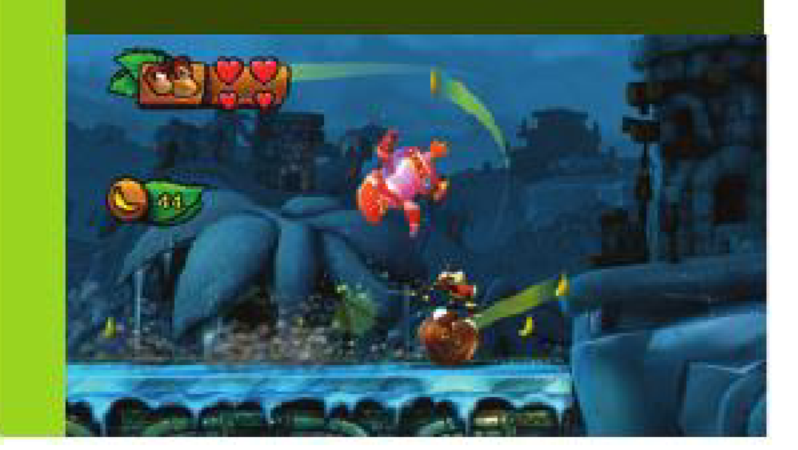
Otro método de transporte que regresa, aparte de los barriles cañón, es el de los vagones. Se trata de las fases más frenéticas del juego, porque a la dificultad de aterrizar en las plataformas convenientes hay que añadir la presencia de enemigos que atacan desde cualquier punto. Si la adrenalina te lo permite, fijaros en los fondos de estas pantallas, ya que en la mayoría de ocasiones se trata de localizaciones que acabarás visitando.

Breve historia de primates

No hace falta ser un arqueólogo de los videojuegos para saber que la serie Donkey Kong es una de las más importantes de Nintendo. El título original fue diseñado por el maestro Shigeru Miyamoto en persona, y se trata de la franquicia que vio nacer allá a principios de los ochenta ni más ni menos que a Super Mario, inicialmente en el



papel de "malo", ya que maltrataba a su pequeña mascota (un mono), y esta, en venganza, se escapaba y secuestraba a su novia (Pauline). No fue hasta 1994 cuando el macaco regresó a un papel protagonista, estrenando juegos en Game Boy y Super Nintendo. En esta última consola, supuso una auténtica revolución gracias a sus gráficos renderizados y música digitalizada, toda una modernidad para la época. A día de hoy, ya nadie duda de la inmensa popularidad de este gorila encorbatado, que lleva años aporreando enemigos y comiendo kilos de bananas. Con el nuevo «Donkey Kong Country Tropical Freeze» la continuidad de la saga se sigue augurando larga y fructífera.




Microsoft
18
www.pegi.info
Microsoft Studios
CRYTEK

RYSE®

SON OF ROME

Lucha como un soldado. Lidera como un general.
Conviértete en una Leyenda.

22.11.13

Xbox.com/Ryse



Lego Marvel Super Heroes

El grupo de superhéroes más conocido del mundo del entretenimiento se da cita en la última aventura de Marvel, un ejemplo de cómo combinar un mundo de juguete con los famosos personajes de los cómics.

La franquicia LEGO lleva un tiempo reclamando su importancia en la industria de los videojuegos. Primero fue Star Wars y después personajes de reconocido prestigio como Batman, Indiana Jones o Harry Potter los que se han ido sumando a la lista de adquisiciones de una serie que hace de su peculiar sentido del humor el principal argumento para atrapar en sus redes a jugadores de todas las edades. Tras el éxito cosechado con la recopilación de héroes de la firma DC, LEGO apuesta por la más reconocida Marvel para crear un universo en el que se dan cita los personajes más conocidos de los famosos cómics, siguiendo la mecánica de juego de sus antecesores a la par que se mejoran los puntos que no convencieron al siempre excelso público.

«LEGO Marvel Super Heroes» relata la historia de dos facciones, lideradas por Nick Furia y el Doctor Muerte respectivamente. Mientras que los primeros tratan de restablecer el orden mundial, los segundos hacen todo lo posible por dominar a la humanidad previa adquisición de los denominados bloques cósmicos, poderosos artilugios con los que pueden hacer acopio de poder infinito. La única forma de detener la invasión del Mal es combatirla con sus propias armas, motivo por el cual el mismísimo Furia decide reunir a un grupo de superhéroes con el fin de salvar a la Humanidad.

«Marvel Super Heroes» comparte muchos de los rasgos característicos que podemos encontrar en otros capítulos de la serie: exploración libre en las ciudades, evolución marcada por misiones, obtención de habilidades especiales, necesidad de volver a visitar fases ya superadas para obtener el 100% de los objetos especiales, etcétera. Tanto en lo que respecta a la mecánica de juego como al peculiar sen-

Warner Bros | Acción, aventura | Noviembre | 7+
www.wbie.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



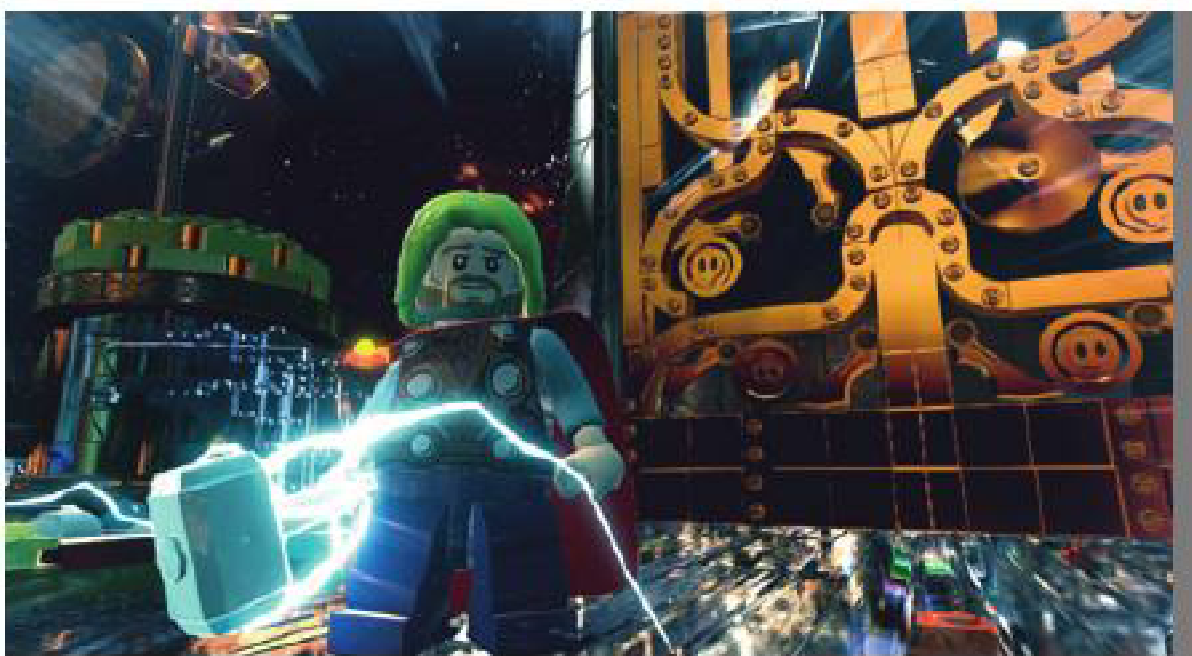
Dos clanes

La historia de este «Lego Marvel Super Heroes» nos lleva a descubrir dos clanes: los héroes y los villanos. De una mano, Nick Furia hará todo lo posible para impedir que los soldados del Doctor Muerte se apoderen de los poderosos bloques cósmicos con los que planean dominar el mundo. De la otra, cada personaje que figura en el argumento cuenta con su propia historia personal que descubrimos a medida que desbloqueamos sus poderes especiales. Todo al más puro estilo Hollywood.



Abierto a la rejugabilidad

Desbloquear el 100% del contenido que ofrece cada misión o escenario requiere rejugar los mapeados con nuevos personajes, aprovechando sus habilidades especiales o su carisma para superar situaciones específicas. Aunque la duración del juego oscila entre las 10-12 horas, con un nivel de dificultad asequible para todos los miembros de la familia, existe una gran cantidad de material adicional que garantiza diversión durante varias semanas. Es una manera de aprovechar los recursos de «Lego Marvel Super Heroes» sin aburrir al jugador.



Aunque gráficamente no es la octava maravilla, «Lego Marvel Super Heroes» apuesta por el sentido del humor y por una representación divertida de los héroes antes que por el realismo de otras aventuras. Técnicamente no podemos poner ni un 'pero' a la fluidez de movimientos o a la total ausencia de ralentizaciones, detalles que se complementan con un excelente diseño de escenarios.

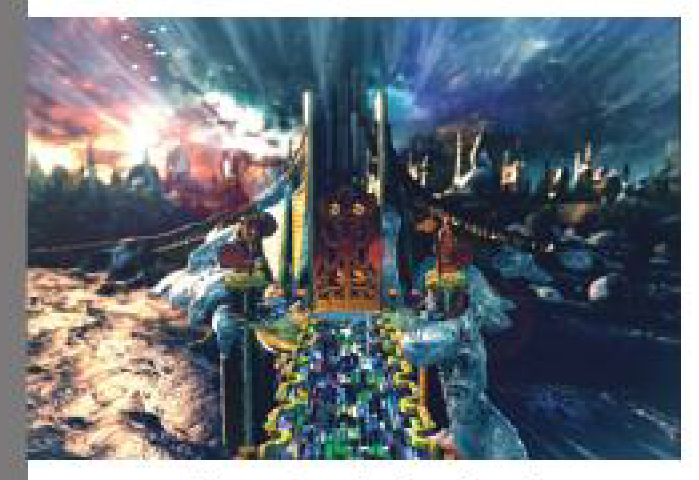
tido del humor que emplea, esta obra se caracteriza por ofrecer al jugador la posibilidad de intercambiar de héroe durante las misiones en el momento que prefiramos, obteniendo así un gran repertorio de acciones y movimientos especiales que podemos ejecutar cuando mejor nos venga en gana. Se podría decir que el verdadero atractivo del título reside en la posibilidad de disfrutar de las misiones con uno o varios compañeros, algo que podemos realizar a través del modo cooperativo. Recuerda «Marvel Super Heroes» en este sentido a los títulos de antaño en los que primaba la diversión antes que narrar un argumento especialmente interesante: somos nosotros los que decidimos qué grupo debe protagonizar las distintas situaciones en las que nos vemos envueltos, algunas de ellas algo repetitivas, pero originales e innovadoras en el peor de los casos.

> Héroes, acción y diversión en un mundo construido con piezas LEGO. La mejor edición de la franquicia resulta tan adictiva como sorprendente

El carisma del plantel de héroes, unido a la sensación de libertad que obtenemos al explorar las ciudades o a variedad de misiones a las que tenemos acceso son solo algunos de los puntos más destacados de la que hoy por hoy puede presumir de ser la mejor adaptación de LEGO que haya visto la luz, además de contar con los carismáticos personajes de Marvel para aderezar divinamente el contenido.

Guía de juego

Cambiar de héroes durante las misiones es esencial para obtener la victoria sin recibir una cantidad considerable de daños en el proceso. Para ello es fundamental conocer de primera mano las habilidades de los héroes que hemos elegido para formar nuestro grupo, ya que cada uno permite disponer de ciertas ventajas para explorar o descubrir objetos ocultos. Hay que prestar especial



atención a los jefes finales que se dan cita de cuando en cuando para ponernos las cosas difíciles, un buen momento para poner a prueba las habilidades que iremos dominando con el paso del tiempo. «Marvel Super Heroes» no presenta un reto muy complejo en lo que respecta al planteamiento de juego, por lo que independientemente de nuestra edad deberíamos ser capaces de obtener la victoria en situaciones complejas sin demasiados problemas. El modo cooperativo es la mejor solución para familiarizarnos con el contenido, uno de los apartados imprescindibles en esta obra.



Battlefield 4

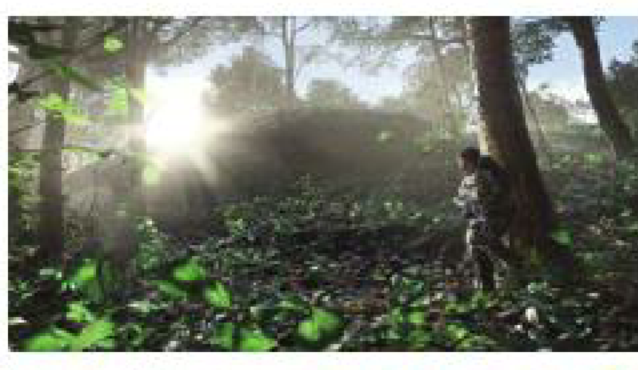
Battlefield comienza con paso firme y enorme poderío técnico el tránsito hacia la nueva generación, sin dejar de lado las consolas actuales.

Call of Duty» y «Battlefield» llevan el mismo camino competitivo de «FIFA» y «PES»: cada uno insiste en convencer a los jugones de que su producto es el mejor. A diferencia de la guerra del fútbol, la de las pistolas virtuales está todavía igualada, aunque no tanto en apartados técnicos. Es aquí donde «Battlefield» lleva un par de años ganando terreno, y este año ha mejorado notablemente lo ya visto en la anterior entrega. Hablamos sobre todo del ya famoso Frostbite 3, motor gráfico de última generación que ha permitido acuñar el concepto de "Levolution". Así es como llaman en EA al cambio en tiempo real de escenarios y condiciones climatológicas. Por supuesto, tanto Xbox One como PS4 son versiones muy mejoradas de juego, con texturas e iluminación de otra galaxia, pero con los mismos e irritantes fallos de inteligencia artificial. Por ejemplo: ¿por qué los enemigos sólo nos disparan a nosotros y no al resto del equipo?

El modo historia es quizá el punto más flojo, con la curiosidad de poder ver caras famosas (sale Michael K. Williams, el inolvidable Omar de The Wire) y la sensación de que el argumento podía haber dado más de sí. En este aspecto, «COD Black Ops 2» sigue siendo un modelo a seguir.

«Battlefield» es el shooter técnicamente más avanzado del mercado, gracias especialmente a su titánico juego online. Si en próximas entregas pulen un poco más los modos en solitario, estaremos hablando de una auténtica obra maestra.

Según nuestro objetivo y con Levolution, podemos cambiar el escenario, inundando por ejemplo una ciudad



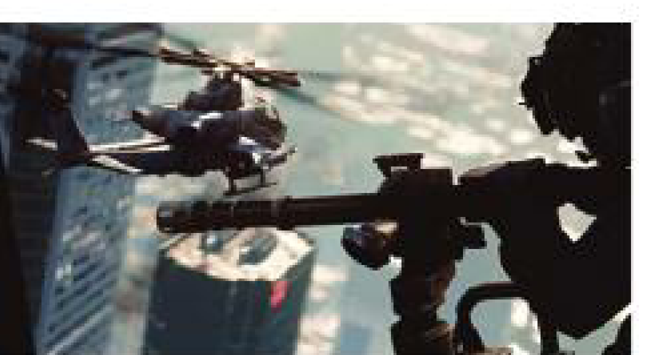


«Battlefield 4» mantiene las distancias con otros títulos de su mismo género gracias a un planteamiento más estratégico. La personalización de armas y el uso de vehículos, dos de sus bazas más características.

EA | Shooter
Octubre | 18+
www.battlefield.com/es

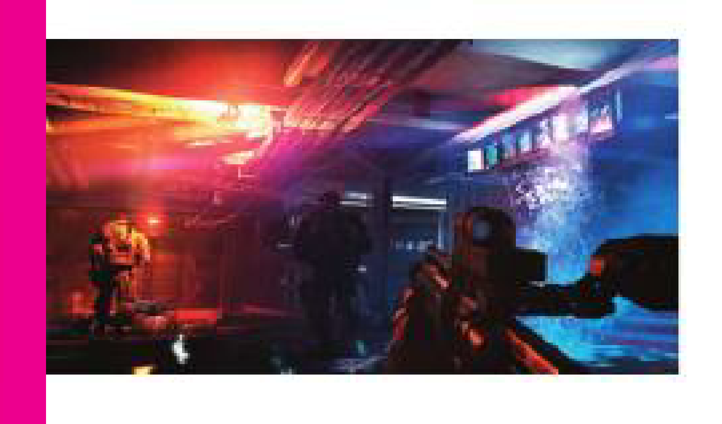
Gráficos	6/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6





La auténtica batalla

El meollo de «BF4» está sin duda en sus modos online. No sólo regresan los vehículos, sino que los mapas son mucho más grandes y permiten enfrentamientos de hasta 64 jugadores en las versiones PS4, Xbox One y PC. Además, regresa el modo comandante,



desde el cual un usuario puede proporcionar apoyo táctico y ayudas puntuales a todo su pelotón. La variedad de armas y situaciones que genera el Levolution, hacen del campo de batalla el rincón más divertido de este título con diferencia.

15TH ANNIVERSARY

POLYPHONY DIGITAL

3 www.pegi.info

EL MUNDO ES TU CIRCUITO



A LA VENTA
06.12.13

Vuelve Gran Turismo®, con un mayor nivel de libertad para el conductor que cambiará para siempre el género de la conducción.

Compite donde quieras, reta a quien quieras: es hora de ocupar tu puesto en un mundo de carreras donde todo es posible.

gran-turismo.com





Skylanders Swap Force

Los personajes revelación de 2013 dan el estirón definitivo con una entrega repleta de aventura, emoción y protagonistas vistosos e intercambiables. Y ojo al plus rejugable que lleva en su ADN.

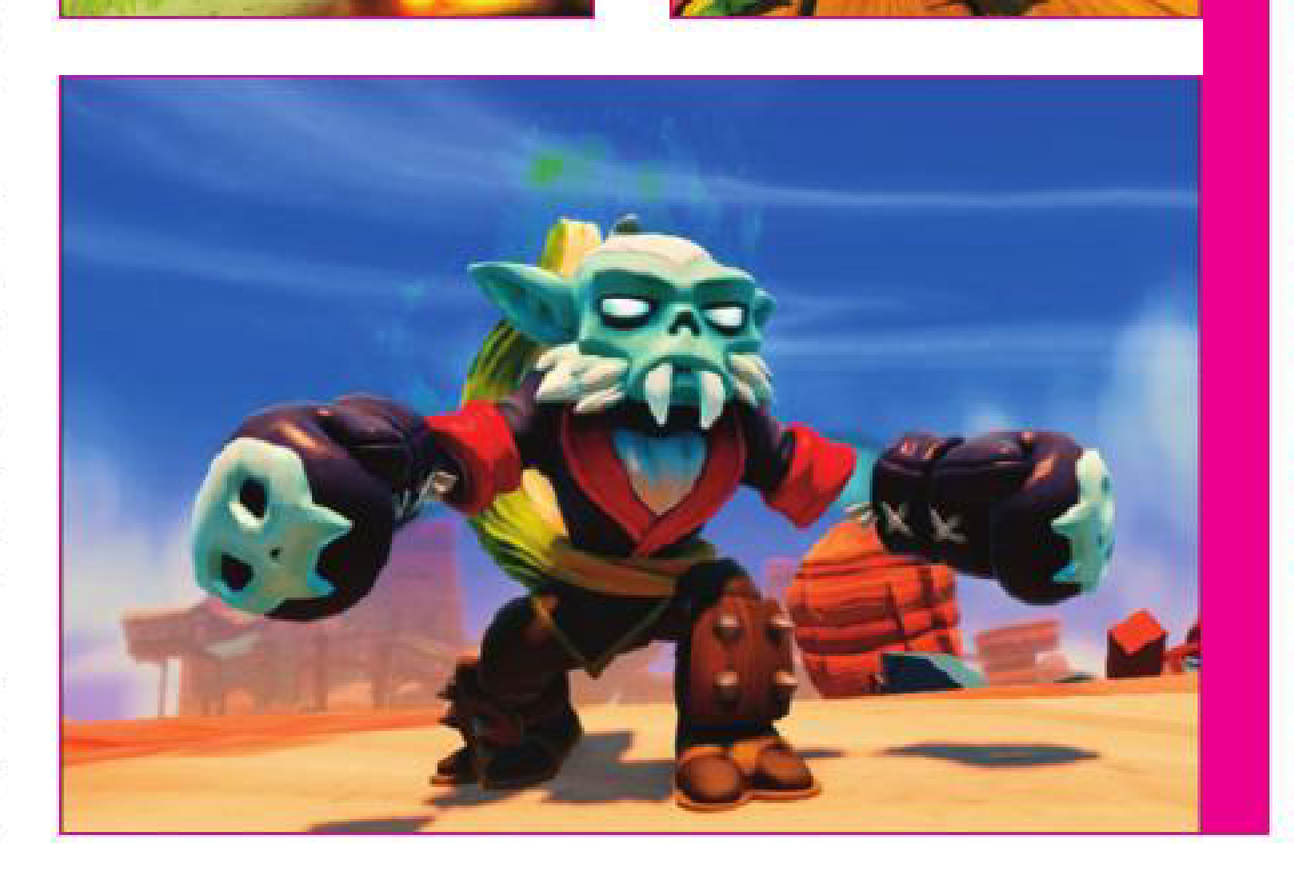
Activision | Aventura | Octubre | 7+
www.activision.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Como ya vimos hace unos cuantos números, los «Skylanders» son una de las sensaciones del año jugón. Sus más de cien millones de unidades vendidas hasta esta temporada y su billón y medio de dólares en ingresos hacen que estos simpáticos personajes sean las gallinas (mutantes) de los huevos de oro del cotarro. En España, el boom también ha sido intenso, gracias a sus packs y a sagas como «Giants», «LightCore» o «Spyro». Ahora, vuelven por la puerta grande con estos «SWAP Force» que aportan novedades sustanciosas al planeta Skylander, aunque la compatibilidad con las anteriores aventuras de la saga es total, pues todos los poderes y estadísticas de los juegos precedentes se pueden trasladar a éste.

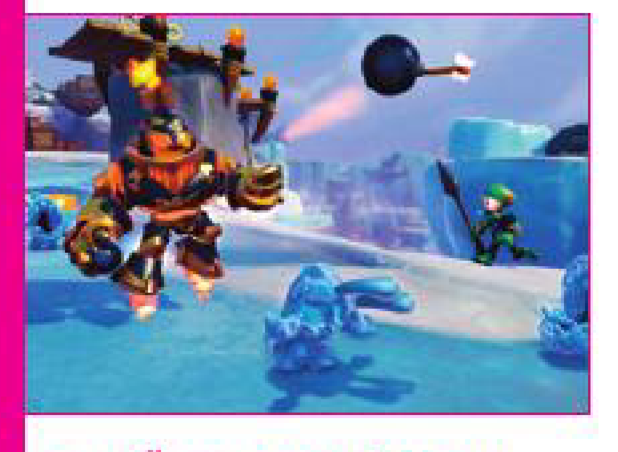
Eso sí, el argumento se ha reforzado notablemente. Así, en «Skylanders SWAP Force» los Maestros del Portal viajan a las misteriosas Islas Cloudbreak, en las que duerme un volcán mágico que entra en erupción cada cien años, y que precisamente despierta en medio de una encarnizada batalla, envolviendo a varios Skylanders en su erupción. Pero lejos de acabar con ellos, la magia y energía oscura del volcán les da un nuevo superpoder: pueden intercambiar una mitad de su cuerpo para combinar sus fuerzas de las formas más extrañas y fantásticas. Así nace la SWAP Force. Ahora, nuestros héroes tendrán que volver a Cloudbreak para frustrar el maléfico plan de Kaos, proteger a los Antiguos Elementos y salvar Skylands una vez más.

Nada menos que medio centenar de figuras a nuestra disposición tendremos en este título, producto de las combinaciones entre personajes de anteriores entregas. Precisamente esta cualidad



Expansión multiplataformera

El estirón que ha dado la franquicia "Skylanders" se aprecia en su naturaleza multiplataformera, incluyendo las nuevas consolas "next-gen", que aportan un virtuosismo gráfico impresionante. Sin embargo, en cuestión de jugabilidad nos quedamos con la versión Wii-U, cuyo GamePad se antoja como una herramienta indispensable para seguir estadísticas y objetivos y compartir clasificaciones online. Tampoco se queda corta la versión en 3DS, con una aventura única, niveles exclusivos y tres personajes nuevos.





A lo Frankenstein

La principal característica de esta entrega es su transformismo. Concretamente, el intercambio de papeles y partes superiores e inferiores de cada protagonista para formar un bravo guerrero a nuestro antojo. El Portal de Poder tiene energía suficiente para absorber cualquier mix de roles que le propongamos. Si nos gusta la potencia de Eruptor y las alas de Drobot, ¿por qué no crear un guerrero perfecto, como hacíamos con los muñecos reales de nuestra infancia? Ese es el espíritu: lograr que disfrutemos como en el mejor patio de recreo de nuestra vida.



En esta nueva versión, podremos intercambiar nuestros Skylanders para crear una suerte de "súper guerreros" que acabarán con los enemigos en un periquete. Como muestra la imagen, el aprovechamiento de las características de personajes a priori dispares es esencial para disfrutar de un juego que resume todas las virtudes de las anteriores entregas de la saga. Y con un diseño y un look fantásticos, como no podía ser de otra forma.

será esencial en nuestra aventura, sobre todo para el acceso a nuevas zonas a través de las puertas elementales, que pueden ser dobles incluso. Hablando de áreas de interés, ojo a las "zonas de desafío", a las que igualmente podremos entrar con la habilidad correspondiente. Para ello, es más que conveniente potenciar nuestras habilidades, algo que, a través de los 20 niveles (no los 15 habituales), podremos ejecutar gracias a los cofres y tesoros disponibles. Con ellos compraremos movimientos, ataques especiales, poderes, gemas de alma exclusivas y hasta innumerables objetos para coleccionar, como armaduras o sombreros.

> Total compatibilidad con los anteriores títulos de la saga y escenarios repletos de peligros y desafíos ponen nota alta a esta franquicia superventas

Buena falta nos hará hacer tal acopio, ya que los enemigos a los que nos enfrentaremos serán de aúpa (ojo a las arenas de combate, donde acuden en masa), sobre todo los jefes finales, con un diseño rompedor y hasta cyberpunk. Notables también el elemento gráfico y el acabado general, por cierto. Pero no todo va a ser repartir mandobles, ya el elemento estratégico, la hechicería fina o la resolución de puzzles, serán básicos para poder exprimir un juego que se va a las 10 horas tranquilamente. Sobre todo, con su divertido modo cooperativo para dos jugadores. En fin, una gozada para los fans de esta franquicia emergente.



Guía de juego

A pesar de su sofisticación, no hay que olvidar que estamos ante un juego dirigido al público infantil. Por ello, el control del juego es sencillo y preciso, con botones directos para ataques y poderes sin andarse por las ramas con complicados combos. Por cierto, una de las novedades sobresalientes de esta entrega es el botón de salto, una característica muy agradecida para acceder a estructuras



complicadas a lo largo y ancho de unos escenarios realmente amplios y brillantemente dibujados. Como ya hemos visto, el intercambio de papeles es esencial para avanzar en nuestra aventura, así que habrá que conocer al dedillo a los personajes y sus habilidades especiales. Si a ello le añadimos los objetos coleccionables para perfeccionar su técnica de ataque, estamos ante un juego completo y a veces complejo. Por eso es recomendable disfrutarlo en modo cooperativo, con dos jugadores atacando a diestra y siniestra a los monstruitos malvados de turno, con la épica música de Hans Zimmer de fondo.



XCOM Enemy Within

El zafarrancho alienígena mejor pensado de los últimos años regresa en esta versión corregida y aumentada del más brillante juego de estrategia de 2012.

Aún con las buenas vibraciones de su último episodio, el sesentero y guerrero "The Bureau", 2K vuelve a confiar en la estrategia por turnos de su título anterior con una reedición llena de novedades que hará las delicias de los aficionados a esta histórica saga. Regresemos, pues, al

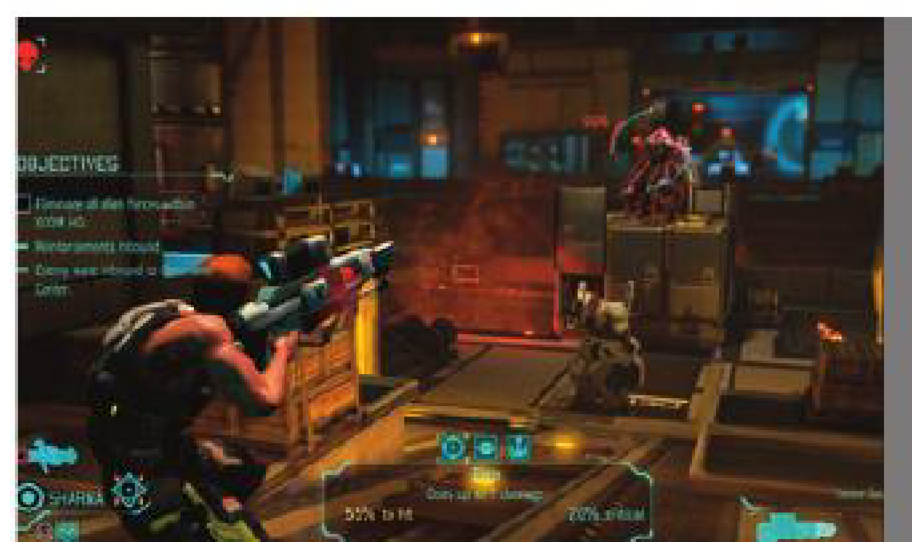
Más habilidades, misiones, mapas, armas, cuarteles generales y enemigos redondean este clásico moderno

futuro para organizar la resistencia terráquea contra una invasión alienígena más correosa y temible de lo que parece. Conservando el armazón original, que le llevó a ser elegido juego de estrategia del año en 2012, aquí tenemos extras e incrementos para dar y tomar. Los más destacados son las nuevas habilidades para nuestros soldados, basándose en la tecnología alien e incluyendo modificación genética (gentileza de la doctora Vahlen) para cambiar de cuerpo y cerebro. Gracias a ello, y a los casi 50 nuevos mapas disponibles, podremos repartir estopa a los nuevos enemigos, con dos nuevas clases de aliens (ojo al Mecatoide).
Aunque nuestro principal aliado es la remozada base de operaciones, el Laboratorio Cibernético supervisado por el Dr. Shen y que nos permitirá enfundarnos cibertrajes de exoesqueleto mecanizado, así como una nueva armería mucho más potente. Aparte, el cuartel, la sala de situación o el hangar seguirán siendo enclaves indispensables para armar nuestra ofensiva contra el malvado marciano, que nos acosará en un puñado de misiones extra con mucho mal café. Un apartado gráfico que sigue funcionando a las mil maravillas, con unos escenarios estupendamente recreados y un clima de paranoia alien al que le sienta como un guante el currado apartado sonoro, un multijugador fetén (con partida igualada, rápida y personalizada como opciones) y mucha inteligencia militar aplicada a cada esquinazo del juego redondean una operación de "ingesta de vitaminas" tan gozoso como agradecido. Leña (estratégica) al extraterrestre.

Take2 | Estrategia
Noviembre| 18+
http://www.xcom.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Aunque la verdadera "pomada" se vive en las casillas tácticas de su ejemplar estrategia por turnos, el juego también posee momentos de acción pura y dura, alejada de los laboratorios. Un poco de apunta y dispara nunca viene mal.

Gestionando a la tropa terrícola

A estas alturas, apostar por una jugabilidad que nos retrotrae a los tiempos de "Advance Wars" y a la filosofía de tablero tiene su



mérito. Sin embargo, Firaxis Games sale victorioso de su misión gracias a unos parámetros de juego concretos: tendremos que tener en cuenta el alcance de nuestros movimientos (ojo a los puntos del HUD), nuestra barra de salud, los "nodos de cobertura" (ojo a los escudos amarillos), las acciones y habilidades de cada soldado y, en fin, la óptima gestión de ese hormiguero sabio que es nuestro cuartel general. Presenten armas y a por los invasores.





LEGO
MARVEL
SUPER HEROES
LEGO video games
MARVEL
TT games
WB GAMES
SuperHeroes.LEGO.com
7
www.pegi.info
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)
PS3
PS VITA
PS4
LEGO MARVEL SUPER HEROES



Zumba
Fitness World Party

Ejercicio, baile y diversión con una nueva entrega de la serie Zumba. Esta vez toca viajar por todo el mundo descubriendo los ritmos más populares de cada país.

505 Games | Baile | Noviembre | 3+
http://www.505games.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Piano piano

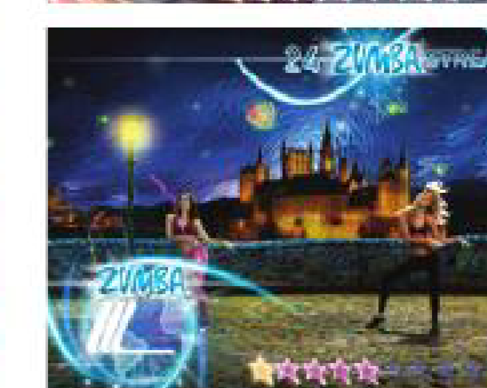
Para aquellos que desconocen la disciplina Zumba, el juego incluye un sencillo tutorial que explica los movimientos y los pasos más básicos. Además se comienza con los bailes más sencillos y menos intensos para ir poco a poco acostumbrando al cuerpo al ejercicio y aumentando la intensidad. Existen también modalidades que puedes introducir en tu sesión para, por ejemplo, quemar una cantidad "x" de calorías, o estar realizando ejercicio durante un tiempo determinado, ofreciendo gran margen para la personalización.

Unos cuarenta temas bailables, opciones para uno y dos jugadores (hasta 4 para las consolas de Nintendo) y una gira mundial que os llevará a recorrer el globo bailando temas de todo tipo. Desde las cumbias más sabrosonas hasta los últimos hits poperos de la actualidad. El objetivo es pasarlo bien y hacer ejercicio al ritmo de la música, que llegan las Navidades y a todos nos pasa lo mismo... Si por algo diferenciamos este Zumba de otros productos similares es precisamente por la combinación de ejercicio físico (del bueno, del de sudar) con el baile, pero además en esta ocasión incluye el modo World Tour con el que nos trasladaremos a distintos lugares del mundo. Por ejemplo podemos conocer la India y echarnos allí unos bailes típicos de la mano del mejor instructor del país y disfrutando del Taj Mahal al fondo. Podremos visitar Hawai, Puerto Rico, Colombia, Brasil o la verde Irlanda. En cada sesión iremos sumando puntos y podremos así llevar un control de nuestras sesiones. Nos dirán cuántas calorías hemos quemado, nos propondrán repetir ciertos temas para ejecutar mejor algunos movimientos, etcétera. Además a medida que sumamos puntos podremos ir desbloqueando canciones, postales de los países, curiosidades sobre los bailes típicos de cada uno de ellos, etcétera. Y no le tengas miedo, las canciones se clasifican en función de su dificultad e intensidad, así que poco a poco irás mejorando y disfrutando mientras te pones en forma. a ocasión. Una joyita de juego mividito, en fin.

> Incluye algunos temazos como "Born this Way" de Lady Gaga, "Aguanile" de Marc Anthony o "Caribbean Dream" de Honrebel









Hasta dos jugadores pueden bailar a la vez a través de Kinect, para las consolas de Microsoft, y para las de Nintendo el modo cooperativo será para un máximo de 4 jugadores. ¡Y en todos los casos a dejarse llevar por la fiesta internacional del ritmo!



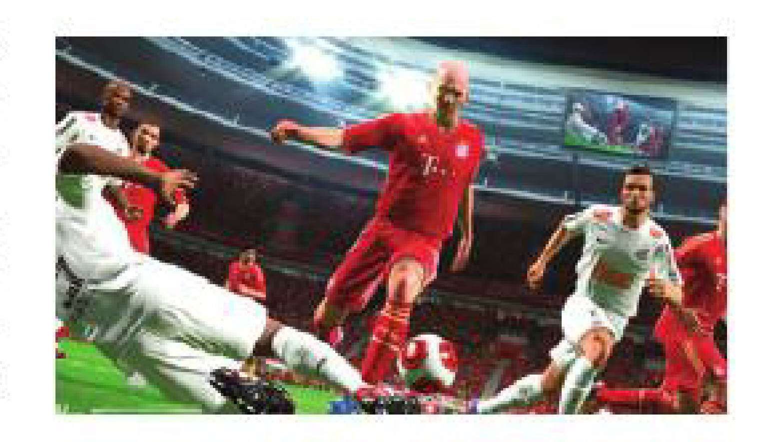
PES 2014

La fraquicia «Pro Evolution Soccer» regresa por todo lo alto con un nuevo motor gráfico, más modos de juego y sensaciones muy mejoradas con respecto a anteriores ediciones.

El denominado FOX Engine proporciona animaciones más humanas, una física del balón hiper-realista y un amplio



abanico de posibilidades a la hora de regatear o de poner en práctica el estilo futbolístico que más nos guste. Además, se han limado asperezas en la Inteligencia Artificial de nuestros rivales, por lo que vuelve el fútbol reñido y apasionante de antaño. Aunque no está libre de defectos -echamos en falta más licencias oficiales-, Konami parece haber encontrada la senda del éxito con la llegada de la nueva generación de consolas, ciñéndose al estilo tradicional de juego y sin cambiar en gran medida las buenas sensaciones de años pasados. A esta oferta se le suma un multijugador optimizado para disfrutar al máximo de todos los modos de juego y la siempre excelsa presencia de la Champions League como principal reclamo publicitario. Menús más cómodos para navegar, un gran lavado estético e interesantes novedades en todos los planos que componen su mecánica de juego. «PES 2014» reclama el trono del fútbol. Esto es sólo el comienzo.



Konami | Deporte | Septiembre | 3+
https://pes.konami.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

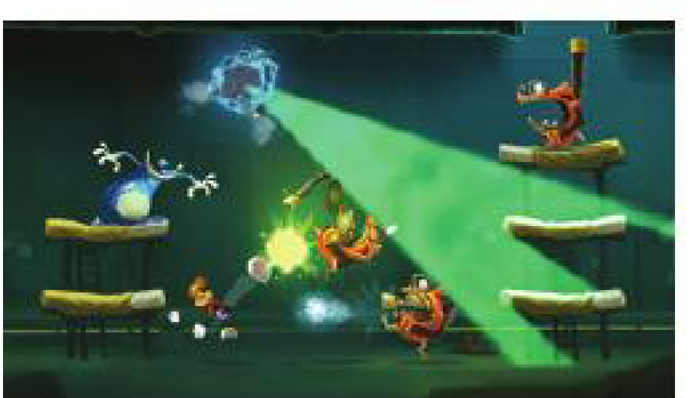
UP: El nuevo motor gráfico mejora las animaciones y la física del balón. Las buenas sensaciones durante el partido.
DOWN: Faltan ligas y algunas licencias importantes. En futuras ediciones Konami debe corregirlo.



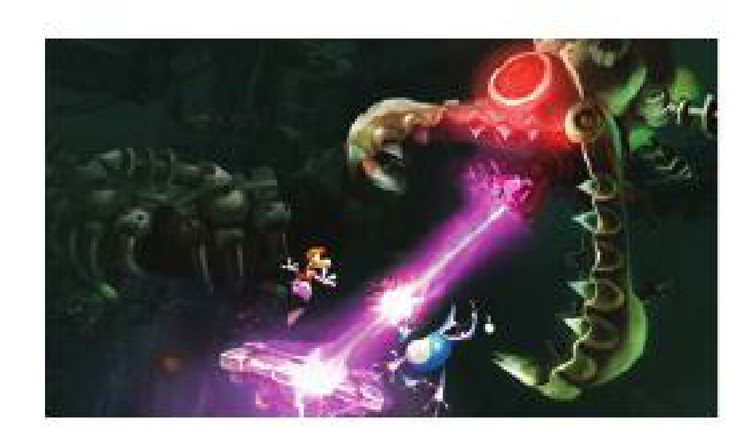
Rayman Legends

Dos años han pasado desde el último Rayman, todo un espectáculo desde el punto de vista audiovisual que repite acierto .

Plataformas increíbles, saltos ajustados y jefes finales de lo más divertidos a lo que se le añade un interesante



modo cooperativo. No le falta de nada a este Rayman. El anterior vendió más de dos millones de copias. Casi nada. Y ésta nueva entrega apuesta por mantenerse fiel a las bondades del anterior (por algo es su secuela) y seguir innovando en cuanto a jugabilidad y dinamismo de las plataformas. Nos encontraremos con más niveles, jefes finales y fases del juego que nos obligan a seguir el ritmo de la música. Todo ello con un argumento de lo más intrascendente, pero con su toque de humor característico. Nos situamos de nuevo en el fantástico Claro de los Sueños, que de nuevo ha sido invadido mientras los protagonistas del título dormían a pierna suelta. Su objetivo será devolver la paz a su hogar. Y todo esto a través de los seis nuevos mundos y con fases desbloqueables que harán más larga esta dicharachera aventura que además incluye modo multijugador local.



Ubisoft | Plataformas | Ya disponible | 7+
http://rayman.ubi.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

UP: Destaca especialmente por su diseño artístico. Increíble el trabajo del francés Michel Ancel.
DOWN: El argumento, aunque no es lo más importante, podría tener algo más de miga.



Knack

Cada generación de PlayStation tiene sus propios héroes plataformeros. Crash Bandicoot, Spyro o Ratchet dejan paso al renovado Knack, una criatura ancestral con impactantes poderes ocultos.

Cuando Mark Cerny, el jefe de diseño de PS4, enseñó las primeras imágenes movidas por la nueva consola de Sony allá por febrero, el juego debutante en la demostración fue el desconocido «Knack». Que los responsables de marketing eligieran ese título antes que «Uncharted», «Killzone» o cualquier otra de las populares exclusivas de la máquina dan una idea de lo que este título supone para la marca.

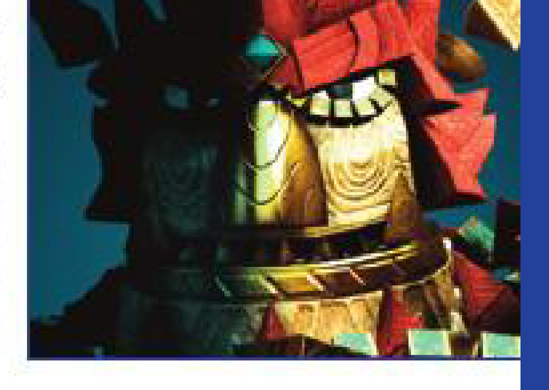
La historia comienza cuando una peligrosa raza de duendes declara la guerra a la humanidad. Apenas hay esperanzas para la supervivencia después de ver los nulos efectos que tienen las armas tradicionales sobre estos seres. Pero un científico (el Doctor), después de estudiar durante años las reliquias de una antigua civilización, encuentra la manera de resucitar a Knack, una criatura que lleva siglos aletargada y que cuenta con un inmenso potencial. En un primer vistazo, este bicho no parecerá gran cosa: un metro de altura, una complexión extraña, aspecto más cómico que intimidatorio... pero cuenta con una habilidad peculiar: incorporar reliquias a su cuerpo para multiplicar varias veces su tamaño. Al parecer, lo malo de estas reliquias es que esconden una energía latente capaz de causar catástrofes, por lo que Knack se tiene que andar con cuidado a la hora de utilizarlas.

Desde el primer vistazo, «Knack» se distancia notablemente de todos los juegos de temática similar que se habían visto hasta ahora. Las ya sobresalientes animaciones en los últimos títulos de «Ratchet&Clank» están claramente potenciadas gracias al poderío técnico de PS4. Desde escenarios con horizontes infinitos a enemigos

SCEE | Aventura, plataformas | Noviembre | 7+
http://es.playstation.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad









Modo cooperativo

A diferencia de los referentes anteriores en las plataformas (Jak, Ratchet y cía), Knack es un héroe solitario. Aún así, los programadores han decidido ponerle un compañero metálico, Robo Knack, para que un segundo jugador pueda tomar el mando. De hecho este secundario es prácticamente inmortal, si bien su presencia apenas afecta a la historia y cinemáticas del juego. En caso de que haya continuaciones, no nos extrañaría



que apareciera un nuevo personaje controlable, porque manejar a Robo Knack no es muy divertido que digamos.



¿Para todos los públicos?

La estrategia de Sony con «Knack» es dar un respiro dentro del catálogo "hardcore" de PlayStation 4, algo que por ahora Microsoft ha dejado para la Xbox 360. «Knack» puede ser el punto de acceso para un público más joven o casual, pero en ningún caso se trata de un juego infantil. Como heredero directo de «Ratchet&Clank» o Jak&Daxter, este título tiene algunas partes donde la dificultad supondrá un desafío hasta a los usuarios más experimentados dentro del género de las plataformas. En cuanto a la historia, digamos que han preferido dejar la complejidad para futuras entregas.



Que no te asuste el tamaño de los adversarios: si recoges suficientes cristales, alcanzarás proporciones enormes. Con envergadura mayor, también podrás ejecutar movimientos nuevos, como saltar convertido en bola directamente encima de los enemigos, aprovechando nuestro superior peso. Según el tipo de reliquias que incorpores al cuerpo de Knack, sus propiedades físicas cambiarán, dando descargas eléctricas o incendiando a quien ose desafiarnos.

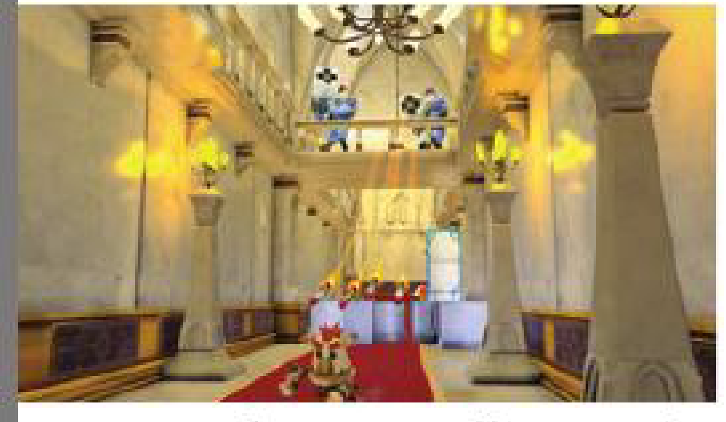
desmontables según les vamos atizando, el discurrir de la aventura es siempre suave en movimientos y brillante en términos gráficos, sobre todo teniendo en cuenta de que se trata de un hardware al que le quedan años de exploración para sacar el mejor partido. Los brillos metálicos o la soprendente cantidad de partículas independientes que aparecen al destruir algunos objetos son una buena muestra de hacia dónde nos lleva esta generación recién estrenada. El mismo sobresaliente se puede aplicar al apartado sonoro, con una apropiada selección de voces, si bien la música pasa desapercibida entre los contundentes sonidos de la lucha.

«Knack» es un poderoso espectáculo visual, con detalles que delatan la veteranía de sus creadores. En cuanto eches una partida, no podrás dejarlo

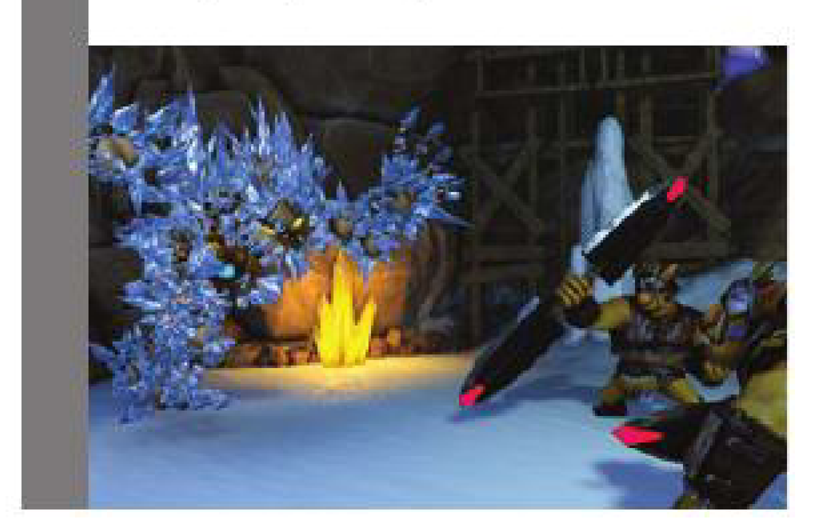
Sin suponer un antes y un después en el género, «Knack» tiene algo de lo que sólo pueden presumir los mejores: es tan divertido a la hora de jugar, que puedes volver a pasártelo unas cuantas veces sin que pierda su gracia. No hay un momento aburrido mientras manejas al pequeño héroe, y la opción de que dos jugadores simultáneos compartan batallas, revalorizan un magnífico estreno para PS4. Estamos seguros de que en breve volveremos a oír de este pequeño personaje, porque tiene toda la pinta de que se va a convertir en un estandarte de la consola.

Guía de juego

El principal poder de Knack es la absorción de reliquias, que mayormente tienen forma de cristales, para cambiar sus atributos. Knack (palabra inglesa que significa truco) se guarda unos ases debajo de la manga para enfrentarse a diferentes tipos de enemigos. Puede modificar su tamaño añadiendo partes nuevas, o cambiar su constitución por elementos metálicos o hielo, lo que le ayuda a atravesar diferentes



zonas y derrotar a peligrosos adversarios. El juego hace de la sencillez su lema favorito, y saltos aparentemente complicados se pueden controlar en apenas unos minutos de prueba. Algunos contrincantes coordinan sus ataques para lanzar objetos desde lejos unos, mientras otros vienen de cabeza a aporrearnos. La mejor manera de enfrentarnos a esto es acabar con los más débiles primero, y dedicarnos a los jefecillos en cuanto no haya más distracciones alrededor. Por supuesto, si puedes pasarle un mando a tu colega y que te ayude en la lucha, mejor que mejor.



Gran Turismo 6



Sony | Conducción | Diciembre | 3+
www.gran-turismo.com



Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6





Espectacular e inteligente

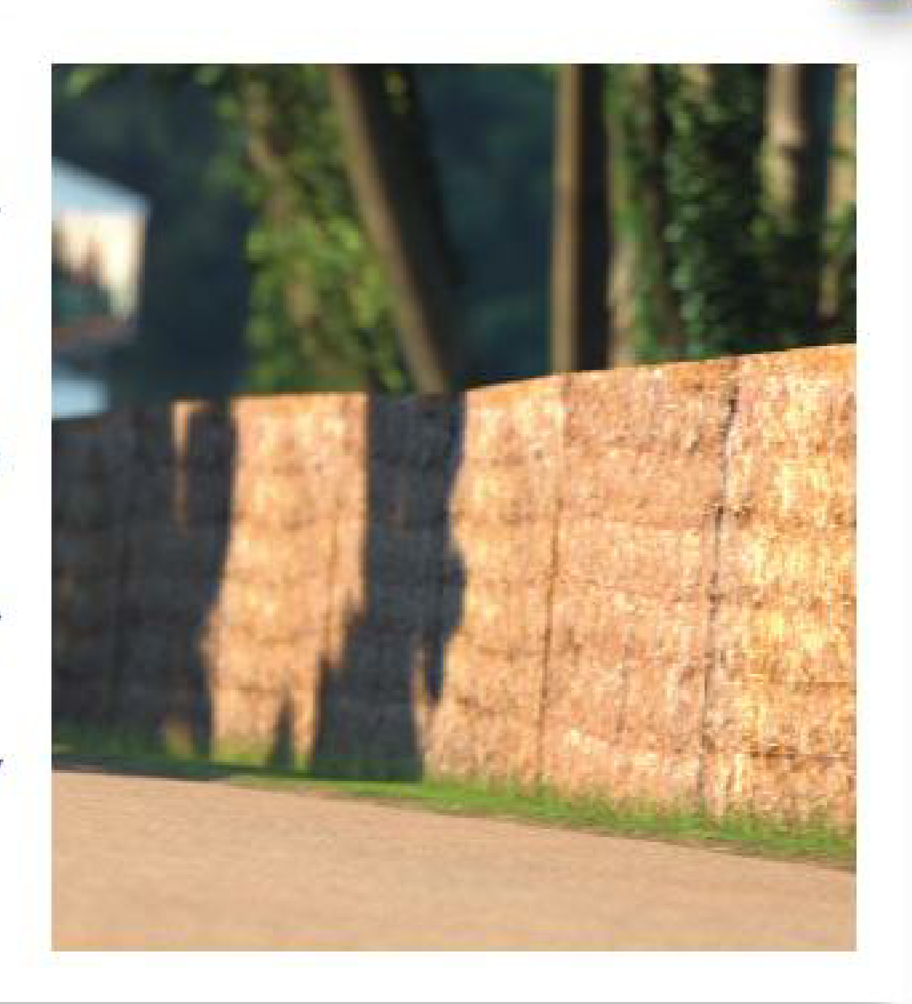
Así calificaríamos la conducción, de espectacular e inteligente. Y es que si duda, una de las novedades más atractivas consiste en la compatibilidad directa con smartphones a través de la aplicación GPS Logger. Algo que cambia nuestro "oremus" jugón ya que, gracias a ella, podremos registrar datos GPS reales desde nuestros vehículos y luego recrear la ruta en forma de circuito en el juego. Aparte, GPS Visualizer utiliza también los datos GPS de un coche real en los circuitos del juego para disfrutar de repeticiones espectaculares a la carta. Mola, ¿no?



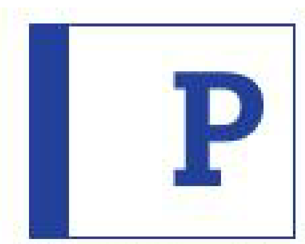


Cuestión de dimensiones

Como no podía ser menos, el garaje del «Gran Turismo 6» es de impresión. Nada menos que 1.200 vehículos recreados al detalle, incluyendo bólidos de esta temporada de la categoría GT3 de la FIA, como el Pagani Huayra de 2011, clásicos como el BMW 507 de 1957 y coches de producción tuneados como el Ford Focus ST de 2013. Todas las marcas etiqueta negra (Mercedes, Alfa Romeo, Ferrari...) a nuestra disposición, y cada vehículo diseñado cuidadosamente a imagen y semejanza de sus equivalentes reales, tanto en look como en conducción. Tremendo y espectacular.



El clásico de la velocidad vuelve a escribir una página de oro para PS3. Un realismo casi sobrenatural y una conducción perfecta son sus armas.



Pocas franquicias han demostrado un acabado general y un nivel de detalle y perfeccionamiento como la creada por Polyphony, santo y seña de tantas tardes de gloria de PlayStation. Y, por supuesto, en su sexta entrega, en la que soplan quince velitas, su exhibición de ingeniería fina es apabullante. Además, todavía en territorio PS3, para demostrar que, en ocasiones, no todo es potencia superlativa sino arte y virtuosismo al volante.

Sony ha querido presentar un juego de categoría, con nuevos coches, circuitos y jugabilidad para atraer a veteranos y neófitos (la era de los complicadísimos carnés de acceso eran otros tiempos). La idea, según confesó Kazunori Yamauchi, sumo creador de la saga, es hacer "más flexible y ampliable, difuminando las fronteras que separan las carreras virtuales de las reales". Un dato para corroborar esto: cada uno de los 37 circuitos disponibles se han recreado con una desviación de solo un centímetro respecto a la realidad. Algo asombroso y que demuestra cómo se hila en esta franquicia.

Hablando de circuitos, tendremos la posibilidad de acelerar gloriosamente en un centenar de recorridos de perlas como Ascari, Silverstone, Brands Hatch, Mount Panorama y Willow Springs, las novedades más destacadas de esta entrega. Todos ellos, recreados a la perfección y, además, con un reflejo de las concidiciones meteorológicas reales gracias a su simulador medioambiental basado en la latitud y altitud. Más autenticidad, imposible.

> Más de mil vehículos, casi 40 circuitos y enormes opciones de edición, modificación e interacción en un entrega de lujo

En cuanto a modos de juego, tendremos el clásico Arcade para competir contra rivales virtuales, en carreras contrarreloj o en modo compartido; el modo Carrera Profesional, donde deberemos ir subiendo escalones profesionales licencia a licencia; minijuegos... En fin, que no falta de nada. Mención aparte merecen la vertiente online, generosas y elaboradísimas, y que permite a la comunidad de jugadores crear nuestros propios clubes, chatear, organizar carreras exclusivas hasta para 16 contrincantes, y un largo etcétera de opciones. Si a todo esto le añadimos un nivel gráfico francamente impresionante (alucinamos pensando a dónde llegará la séptima entrega en PS4, por ejemplo), un apartado musical -y en general sonoro-fabuloso y esa elegancia que siempre ha impregnado la saga, desde los menús hasta los escenarios o ángulos de cámara, la cosa está clara: este «Gran Turismo" es más grande que nunca.



Cientos de bólidos espectaculares y una sensación de velocidad relampagueante son las armas y acelerones de esta nueva entrega del clásico automovilístico entre los clásicos. Para despedir su "concesionario" PS3, Sony ha puesto toda la carne y los motores en el asador con un virtuosismo al volante fantástico, bien sea en las carreras urbanas, bien en plena pista, como muestra la imagen. El detallismo de los coches y del entorno es sencillamente genial.

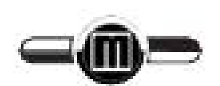
Guía de juego

La gran quimera de conseguir que conducción real y conducción virtual se equiparen se ha hecho realidad en esta entrega, que exprime al máximo todas las características tecnológicas de los vehículos. Y, desde luego, la suspensión, la aerodinámica y el modelado de los neumáticos se notan nada más coger el volante, digo el mando, de la PS3, y familiarizarnos con unos controles que siguen los parámetros conoci-



dos para el fan de la saga. En esta entrega se percibe una accesibilidad más generosa, con detalles como, por ejemplo, los eventos de paréntesis, desafíos para divertirnos si no tenemos tiempo para echar una partida completa. También son de recibo las enormes posibilidades de modificación de los coches, con un taller que nos permite comprar neumáticos, kits de suspensión, frenos, sobrealimentadores, carrocerías, motores... Incluso tendremos 82 tipos de ruedas con 188 variaciones, para que quede contento hasta el más "enfermo" de la velocidad. Eso, por no hablar de las opciones online, donde las cifras se disparan: 34 tipos de cascos con casi mil combinaciones de color, 28 tipos de monos... Inabarcable y apasionante, vaya.





Invizimals El Reino Escondido

Invizimals, los "pokémon" españoles, aterrizan por primera vez en PS3 para cambiar su estilo de juego por un argumento más apropiado a la consola de sobremesa: convertirse en uno de ellos.

Desde que hace cuatro años salieron a la lu, los Invizimals han estado íntimamente relacionados con la realidad aumentada. Prácticamente sin competencia en su género, han paseado su original propuesta en varios exitosos títulos para PSP, donde la cámara jugaba un papel fundamental a la hora de atrapar a los esquivos bichos. Su paso a PlayStation 3 mantiene el objetivo de seguir entreteniendo a los más jóvenes de la casa, pero esta vez con un planteamiento bien distinto.

«El Reino Escondido» nos cuenta la historia de Hiro, un explorador que cuenta con la habilidad de convertirse en un Invizimal adquiriendo sus poderes. Puesto que su planeta se ve amenazado por una letal civilización de robots, tendrá que meterse en la piel de dieciséis de estas criaturas para lograr detener la invasión.

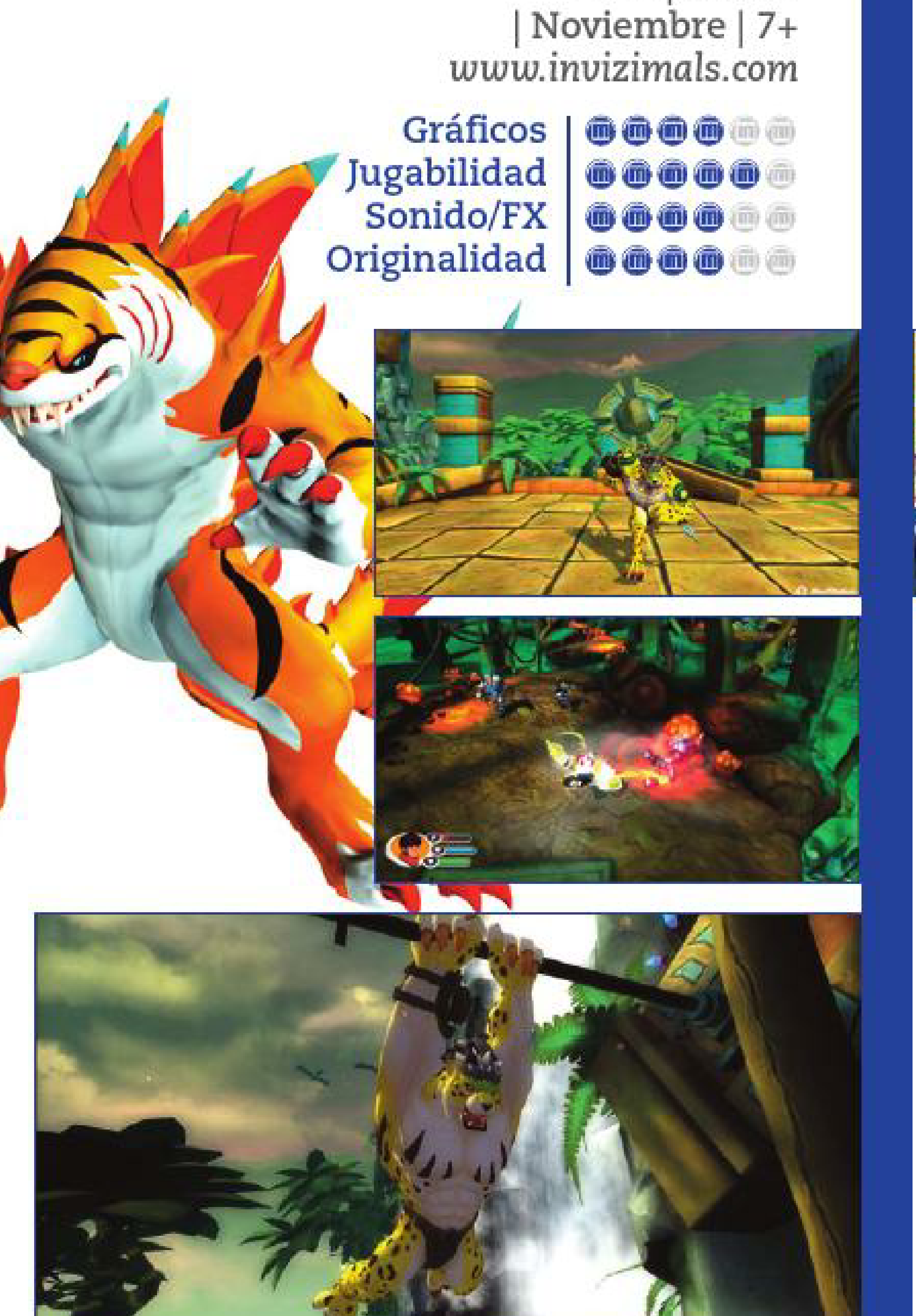
La versión de Invizimals para PS3 es una aventura de acción con multitud de plataformas y puzzles, algo así como si a «God of War» le quitaran toda la violencia y pusieran en su lugar una luminosa paleta de colores. Su variedad de situaciones le acercan más, según lo vemos nosotros, al estilo del juego de Kratos, si bien su competencia natural sería la de Ratchet o Jak.

Uno de los puntos fuertes en el juego es el de los mapas, muy grandes, con varios caminos para llegar al mismo sitio y revisitables según vayamos adquiriendo nuevas habilidades. El nivel de dificultad no es muy alto, sin duda pensando en los pequeños de la casa, que disfrutarán avanzando



SCEE | Acción
| Noviembre | 7+
www.invizimals.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Invizimals animados

Con más de un millón de juegos vendidos, los Invizimals se han convertido oficialmente en un fenómeno más allá de las consolas. Tanto



es así que el estudio español Novorama, responsable de crear la exitosa saga, ha llegado a un acuerdo con RTVE para producir una serie basada en las aventuras de estos combativos seres. Como nota curiosa, se tratará de la primera serie de televisión que lleva técnicas de Realidad Aumentada a la pequeña pantalla. Su estreno está previsto para finales de este mismo año. Legión de seguidores no le faltará.



Invizimals: La Alianza

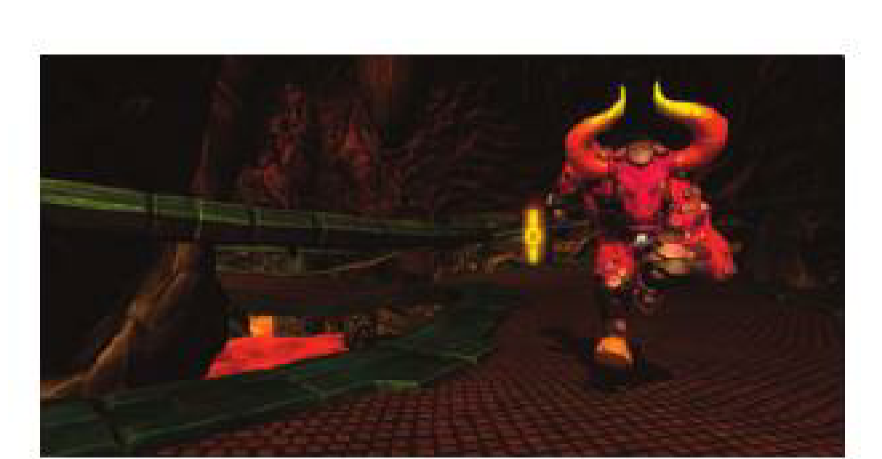
La secuela del Invizimals original es «La Alianza», la versión de PS Vita, sustentada en la realidad aumentada. Aquí los jugadores deben guiar a estas criaturas a un lugar seguro, huyendo de un nuevo enemigo, y estarán obligados a construir una ciudad donde criar y entrenar a los Invizimals. Hasta 150 especies se pueden evolucionar utilizando la pantalla táctil y el sensor de movimiento, y la cámara integrada en la portátil volverá a ser la clave a la hora de capturarlos. El combate recupera el sistema clásico, más estratégico que en la versión de PS3.



La conexión entre «La Alianza» -PS Vita- y «El Reino Escondido» -PS3- abre nuevos horizontes a la siempre innovadora serie Invizimals. Con la interacción entre ambos sistemas, que además incrementan exponencialmente las capacidades técnicas frente a PSP, se multiplican las horas de juego. En la versión portátil, la mecánica habitual de encontrar estas criaturas está muy mejorada por la excelente cámara que monta la Vita.

en la aventura sin muchas complicaciones en los saltos ni en las luchas. La cámara sigue eficientemente todos nuestros movimientos, y se adapta a la perfección cuando estamos luchando. Sin ser espectaculares, los gráficos son llamativos, destacando sobre todo el atractivo diseño de personajes. Acompañando al modo historia, encontramos una variación de la jugabilidad apto para varios usuarios. Se trata de las batallas, una competición donde hasta cuatro jugadores simultáneos pueden controlar a los Invizimals que tengamos desbloqueados. Se trata del modo más parecido a lo que están acostumbrados los seguidores de la serie. De hecho, se puede configurar para probarlo en solitario -combatiendo contra la inteligencia artificial- o incluso jugar contra un usuario de PS Vita que tenga «Invizimals: La Alianza», el juego hermano al de PS3. Tras terminar la historia principal, lo más seguro es que este desafío se convierta en el modo favorito de los que se compren el juego, sobre todo si tienen unos amigos con los que jugar, eso sí, en la misma consola.

> Acción directa y sencilla, con un buen modo multijugador (en la misma consola) y una buena adaptación de la aventura al territorio de PS3



Como primer paso dentro de las consolas de sobremesa, «El Reino Escondido» es una excelente elección para los fans de Invizimals, y el complemento perfecto al mencionado «Invizimals: La Alianza» para la portátil de Sony.

Guía de juego

A diferencia de las versiones portátiles, «El Reino Escondido» se centra mucho más en la exploración o el combate que en la estrategia. Los Invizimals que vamos desbloqueando son útiles en determinadas ocasiones, y al principio nuestras habilidades son muy limitadas. De hecho, algunas partes del escenario se nos muestran zonas inalcanzables hasta que no conseguimos determinado nivel



de experiencia. La luchas no tienen mucho misterio: hay un golpe fuerte pero lento, uno débil pero más rápido, el botón de habilidad especial y el de cubrirse. No tendrás muchas oportunidades de poner al límite tu pericia sobre un mismo enemigo, porque bastantes de ellos se dan por vencidos con un simple golpe fuerte. Las auténticas amenazas son los objetos explosivos que han desperdigado los robots por los escenarios, especialmente porque han tenido la manía de esconderlos detrás de elementos decorativos. Así que mejor mira donde pisas.

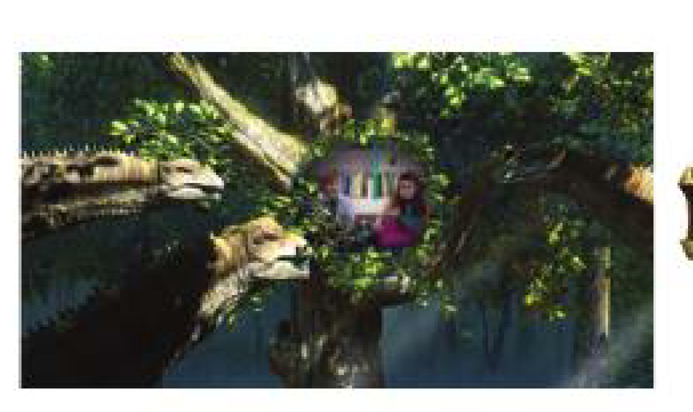


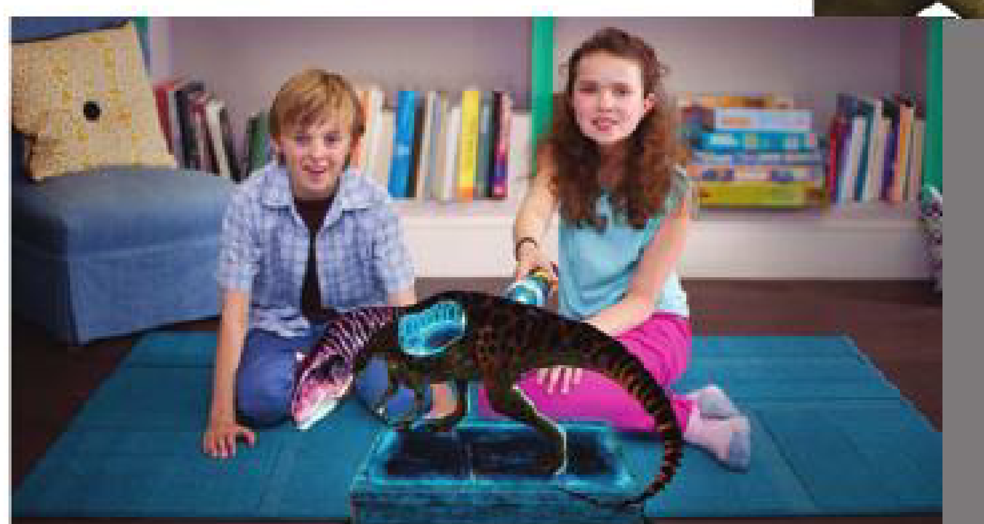
Wonderbook
Caminando entre dinosaurios

Durante millones de años dominaron la Tierra y ahora regresan a tu casa para descubrirnos cómo vivían. Disfruta del mundo de los Dinosaurios con el libro mágico de Sony.

A quién no le han fascinado en algún momento los dinosaurios? Los animales más grandes que han pisado la Tierra siempre han causado fascinación y el salto al mundo del videojuego se hacía obligado. Y se ha hecho a través de PS3 y de su tecnología Wonderbook, su libro mágico con el que los jugadores podrán interactuar con los dinosaurios para convertirse en auténticos expertos. Gracias a la realidad aumentada podrás vivir en pleno Jurásico sentado en tu sofá. El libro interactivo propone un repaso al pasado de estos animales, que poblaron y dominaron el planeta durante unos 100 millones de años. Cada capítulo trata una época histórica, comenzando en esta aventura excavando fósiles que luego cobrarán vida. Convertidos en seres vivos tendremos que alimentarlos, pesarlos, hacerlos pelear contra otros dinosaurios, estudiar sus cotumbres e incluso usar la voz para comunicarse con ellos. Un montón de pruebas nos convertirán en auténticos conocedores en la materia. Viviremos entre el temible Tyrannosaurus Rex, el Velociraptor y el Brontosaurus, entre otros. Por otro lado, el mando Move será nuestro gran aliado: en unas ocasiones será un pincel con el que desempolvar huesos, en otras una máquina de rayos X o servirá para ayudar a nuestros dinosaurios a escapar. De una excelente calidad gráfica, cuenta con el prestigioso sello de la BBC, creadora de la serie homónima, y ha sido supervisado por paleontólogos quedando así totalmente asegurado su rigor científico. Una aventura diferente con la que podremos sentirnos casi como los protagonistas de Parque Jurásico. Por cierto que cuenta con un episodio que nos pone en contacto con la aventura de la película del mismo nombre, de próximo estreno

> Juego ameno y didáctico para descubrir el mundo jurásico de los dinosaurios gracias al "realismo mágico" de Wonderbook





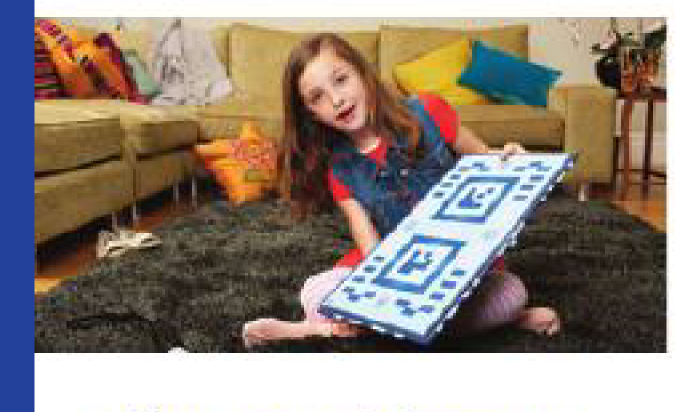
«Caminando entre dinosaurios», a través del libro mágico Wonderbook, invita a grandes y peques a desentrañar los secretos de estas fascinantes criaturas y a caminar literalmente entre ellas gracias a la realidad aumentada.

SCEE | Educativo
Noviembre | 7+
http://es.playstation.com

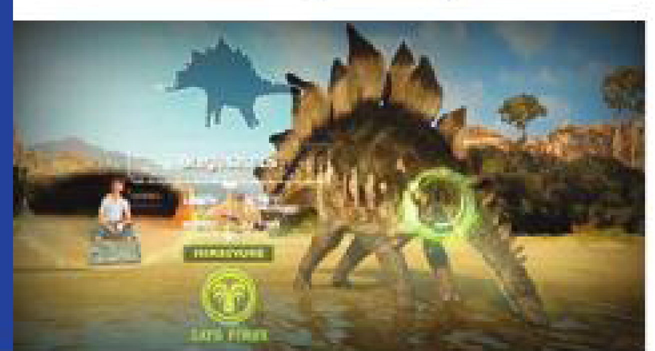
Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6

Wonderbook

El innovador periférico, exclusivo de Playstation, funciona a través de la tecnología de la realidad aumentada y el mando PlayStation Move. Físicamente es un libro con unos símbolos muy extraños, pero en cuanto lo activamos vemos en la televisión nuestro



salón y, con este juego, un paisaje en el que debemos excavar fósiles. Pasando las páginas el paisaje cambia y de repente ya no hay fósiles, sino dinosaurios que se mueven a sus anchas en nuestro salón. Será el momento de vivir con ellos una aventura mágica al pasado.





Tearaway

«Tearaway» es un homenaje a la creatividad y a la fantasía en forma de papiroflexia. La última obra de los creadores de LittleBigPlanet llega en exclusiva a PSVita.

Estamos ante una de esas aventuras difícil de olvidar cuando vamos a clase o al trabajo, que perduran en nuestra mente gracias a su carisma y genialidad. La última obra de los creadores de «Little Big Planet» incluye todos los elementos exigibles a una aventura en tercera persona: emoción, progresión del personaje, opciones de personalización y, lo que es más importante, un sinfín de posibilidades para exprimir las funciones específicas de PSVita.

Bajo el rol de Iota o Atoi –chico o chica– asumimos el papel de un mensaje que se convierte en mensajero con el único propósito de alcanzar el sol, en cuyo núcleo reside nada menos que el dios supremo del universo. Nosotros podemos ayudar al pequeño héroe a través de la pantalla táctil frontal y trasera, del giroscopio de la consola, tirando de solapas o eliminando a sus enemigos introduciendo el dedo en la realidad virtual del juego.

Por extraño que resulte, en «Tearaway» es posible tomar parte en la acción de mil y un maneras, ya sea tomando fotos con la cámara o dibujando objetos con los que vestir a nuestros amigos. La aventura desprende originalidad y creatividad por los cuatro costados, y nos guiamos por una historia muy entretenida que nos invita a disfrutar mientras apreciamos el diseño de los escenarios y

> Original, creativo y fascinante. «Tearaway» es un clásico instantáneo de los que hacen época

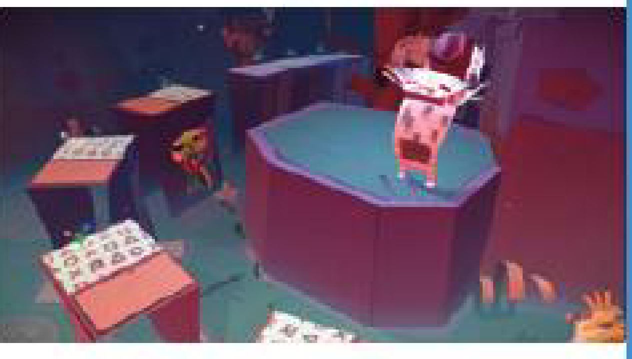
la explosión creativa que Media Molecule ha invertido en esta obra. Además, contamos con la posibilidad de compartir los datos de nuestra partida con amigos de cualquier parte del mundo, con lo que pode4mos aprovechar aun más la peculiar creatividad que derrocha esta obra única, a buen seguro una de las que más hemos disfrutado en PSVita.

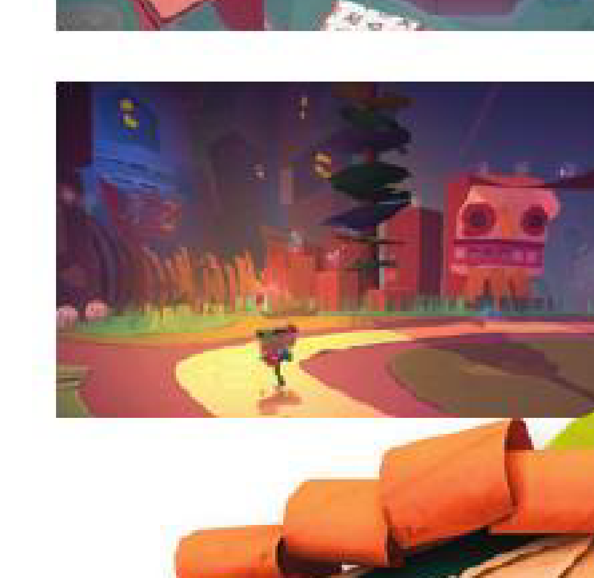
Un clásico instantáneo imprescindible en nuestra colección.

La mecánica de «Tearaway» emplea casi todos los elementos 'extra' que incluye PS Vita. Desde tirar de una lengüeta para catapultar a Iota hasta sacudir la portátil para deshacernos de los enemigos: todo forma parte de este peculiar mundo de papel.

SCEE | Plataformas, acción
Noviembre | 7+
tearaway.mediamolecule.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

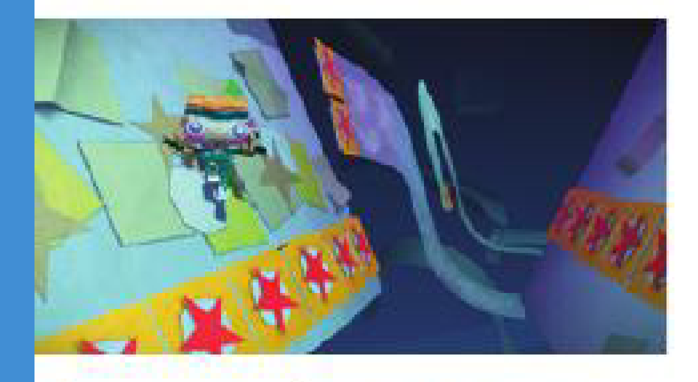






Tú decides

En «Tearaway» somos nosotros quienes decidimos qué apariencia luce el protagonista. Tanto Iota como Atoi pueden ser personalizados, al igual que sucede con prácticamente todos los personajes que encontramos a lo largo de la aventura. Llamativo es el caso de la cámara de fotos, que permite realizar capturas de los escenarios que más nos cautiven para compartirlas con nuestros amigos o simplemente subirlas a redes sociales para fardar de nuestro progreso. Media Molecule sigue dando rienda suelta a nuestra imaginación.







Ryse
Son of Rome

Microsoft | Acción | Noviembre | 18+
www.crytek.com/games/ryse

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Multijugador

Crytek ha tenido el acierto de añadir un modo multijugador que también puede ser probado en solitario. Se trata de los gladiadores, donde hay que superar una serie de misiones dentro de una coliseo con escenarios cambiantes y enemigos insaciables. Antes de comenzar podemos personalizar el guerrero, encomendándolo a un dios para recuperar energía al completar ciertos requisitos o bien facilitar la ejecución de combos. El realismo de los combates es crudo y brutal, y nos mantiene activos y en alerta sin poder respirar un segundo. Lamentablemente, no existe el modo cooperativo para la historia principal.

Kinect: El origen

El tiempo de "cocción" de «Ryse» ha sido más bien largo. Resulta que su desarrollo ha pasado por varias etapas, siendo originalmente diseñado para jugar sólo a través de Kinect. Hace un par de años, Microsoft enseñó un trailer prerrenderizado donde se mostraba un poco cómo sería la jugabilidad: blandiendo una espada y escudo imaginarios, teníamos que enfrentarnos a unos enemigos en lo que parecía una versión adulta del juego de boxeo de «Wii Sports». Aún descartando todo esto, en la versión final todavía se pueden utilizar comandos de voz para Kinect. Sin duda, el cambio ha sido a mejor.

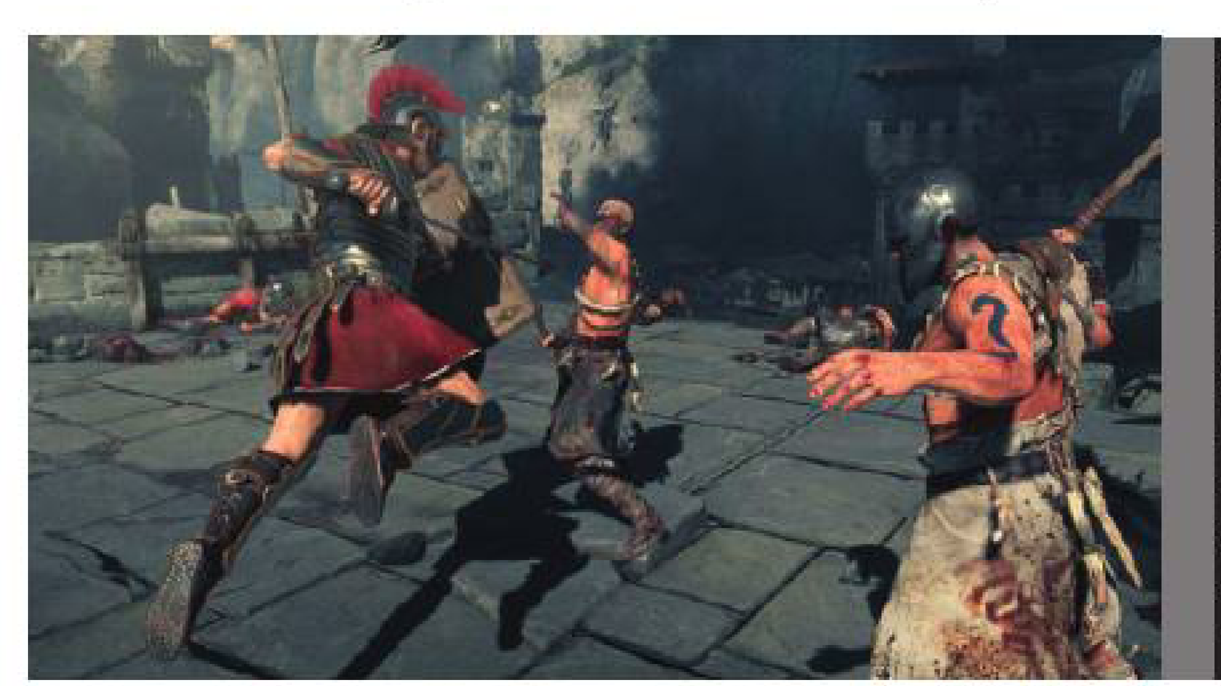


La grandiosidad de las batallas en las películas de romanos nunca había podido ser fielmente reflejada en videojuegos... hasta hoy.

Sega, Sony o Microsoft y hasta Nintendo parece que han tenido un libro de estilo común sobre qué juegos deben acompañar el lanzamiento de una consola. Siempre habrá uno de coches, otro de deportes, quizá alguno de lucha y, cómo no, el inevitable de disparos. Pero, ¿uno de romanos? ¿En qué consola cabe eso? Pues bien, Microsoft se ha lucido con un juegazo de lanzamiento de esos que quieres enseñar a "toquisqui" para justificar que te has gastado bien tu dinero en el nuevo dispositivo. «Ryse» es un título desarrollado por Crytek, los alemanes especialistas en pulir gráficamente sus juegos hasta niveles escandalosos, por lo que la expectación generada por su nueva creación era notable. Y bien, parece que con la llegada de este juego por fin nos despediremos hasta siempre de las engañosas escenas cinemáticas grabadas, para dar paso a un mundo de videojuegos en el que el motor gráfico es capaz de montar virguerías descomunales. El argumento sigue la historia de Marius Titus, un comandante romano, al que seguiremos la pista desde pequeño hasta su culminación como guerrero, todo salpicado con una tópica, pero interesante, historia de venganza. Hablando de Historia (con mayúsculas), la fidelidad al mundo real es nula: aquí resumen siglos en apenas unas décadas, con apariciones tan estelares (Nerón, Cómodo y otros) como imposibles por pertenecer a diferentes épocas. La chicha está sin duda en el aplastante despliegue visual. Si esperabas mucho de la next-gen en términos gráficos, prepárate para desbordar lo que anticipaba tu imaginación. Los ejércitos que manejamos -limitadamente, todo hay que decirlo- son sensacionales, y la crudeza de las batallas sobrecogedoras. Cuando manejamos a Marius, todo lo que sale en pantalla tiene un realismo como nunca antes se había visto en términos de combate. Los creadores han afirmado que todos los personajes cuentan con el mismo nivel de detalle, y viendo las animaciones faciales es difícil discutir esa afirmación. Pantallas inmensas, música, efectos de sonido, momentos QTE... todo está hecho por y para el espectáculo. Sólo «Ryse» tiene una pega: el combate directo y casi coreografiado limita un poco la libertad a la que nos acostumbran los videojuegos. Si bien este es un punto relevante, es imposible que viendo el resto del juego no pienses que ha llegado la nueva generación por la puerta grande.

¡Ave, Xbox One! ¡Los que van a jugar te saludan!

> Realismo sobrecogedor y ambientación única en la historia de los videojuegos, con apartados técnicos de antología



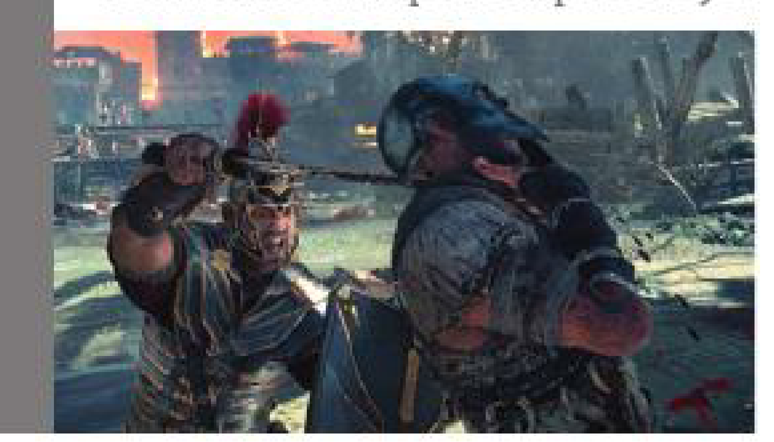
Desde las suelas de nuestras grebas hasta el brillo del cuero o del sudor en la frente, «Ryse son of Rome» es un deleite para los sentidos. El director creativo el juego afirma que cada personaje ronda los 100.000 polígonos, utilizando novedosas técnicas de texturizado 3D. Sin embargo no será Full HD, ya que han preferido meter más personajes en pantalla y rebajar la resolución a 900 progresivo y una tasa de refresco de 30 frames por segundo. No obstante, el resultado es impecable.

Guía de juego

En «Ryse son of Rome», la mayor parte del tiempo la pasamos en combates cuerpo a cuerpo contra soldados o gladiadores. Hay tres acciones principales: sablazo (fuerte y débil), escudo y esquiva. El escudo nos sirve para contraatacar en milésimas de segundo, y es fundamental aprender a usarlo para encadenar combos. La lucha es más bien estratégica, buscando el momento oportuno para atacar.



Una vez los enemigos están debilitados, podemos ejecutarlos con una inmensa cantidad de animaciones. Pulsando los botones en una secuencia determinada, los atacantes quedarán reducidos a montones de carne incluso cuando atacan en grupo. Además, hay unas pocas armas arrojadizas y momentos en los que tenemos que formar con el resto de nuestro pelotón, a los que podemos dar órdenes a grito "pelao" con Kinect, si eso es lo que nos pide el cuerpo. Lo más seguro es que tus vecinos te pidan que uses el botón correspondiente en lugar de tu voz, pero en el fragor del combate a ver a quién atiendes . Y es que empuñar una espada con tanto realismo te mete totalmente en la piel del personaje.



Dead Rising 3



Capcom | Acción | Noviembre | 18+
www.xbox.com/xbox-one

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Con estas manitas

Para salir vivos de esta locura, es preciso recurrir a las armas disponibles, que serán muchas y variadas: pistolas, cuchillos, grandas, lanzacohetes... Pero, en realidad, lo mejor es explorar a fondo el editor de armas, una de las señas de identidad de la saga: aquí casi cualquier cosa se puede usar para combatir a los zombis: despojos de viviendas, tuberías, sanitarios, palos, tablones... Y no digamos los talleres que hay en la ciudad, numerosos y todo un edén para un manitas como nuestro protagonista, preparado igual para un roto que para un descosido. ¡Viva la bricomanía zombi con fundamento!

You are the (Xbox) One

El juego también utiliza algunas de las funciones estrella de la Xbox One. Por ejemplo, el Xbox SmartGlass, ideal para localizar objetos y puntos referenciales de las diversas misiones, así como mandar un SOS militar en caso de apuro extremo. Por su parte, Kinect es ideal para llamar la atención y distraer a los zombis "a viva voz", aparte de navegar por los menús con buena brújula. Bajaremos así a esta nueva apuesta por el Apocalipsis zombi creado hace siete años por Capcom, y que fue uno de los primeros en subirse al carro mediático de nuestra cultura global (luego llegó "The Walking Dead" y el desmadre de "Guerra Mundial Z").



Xbox One arranca con una "orgía zombi". Más armas, más diversión y más vísceras en un juego para ir tomando la temperatura de la consola.

Zombis, zombis y más zombis. Esta es una de las recetas de Microsoft para empezar a engordar a su nueva consola. Pero nada (o poco) de engrudo reciclado para cebar, porque la tercera entrega de «Dead Rising» es, además de una diversión casi hipnótica, un idóneo manual de instrucciones iniciales sobre cómo se las puede gastar Xbox One en el futuro en cuanto a capacidad, amplitud de horizontes y gestión de masas.

Aparte de la masacre máxima planteada por la saga, «Dead Rising» se beneficiaba de un sentido del humor a veces corrosivo y unas referencias a la cultura pop propias de un Duke Nukem en sus mejores años. Constantes vitales (valga la paradoja) que han conservado y aumentado en este tercer capítulo, que se localiza justo una década después de los fatales acontecimientos acaecidos en Fortune City, cuna de la escabechina de «Dead rising 2». Así, tendremos un nuevo prota, el mecánico Nick Ramos, que tendrá que afilar su caja de herramientas a la hora de sobrevivir al caos que se apodera de Los Perdidos, California. Su principal cometido, además de escapar de los mordiscos y zarpazos de las criaturas feroces, será huir, junto con otros supervivientes, de la ciudad antes de que el ejército la convierta en cenizas.

Aunque también basa su atractivo en las funciones online (con el compinche Dick en el modo cooperativo, y hasta 24 supervivientes en el multijugador), «Dead rising 3» tiene más alma de sandbox lobo solitario que nunca, con un argumento testimonial eclipsado por su poderoso instinto de salir por patas y liquidar zombis a troche y moche. Tendremos cerca de 25.000 para elegir, así que échale pan y merienda a la cosa. Aquí no habrá límite de tiempo, además, pudiendo guardar la partida sobre el terreno y no solo en el "excusado", como antes (a no ser que juguemos al "nightmare mode", con opciones más limitadas). La exploración de Los Perdidos y sus cuatro grandes barriadas es capital en un juego repleto de sorpresas y de los golpes surrealistas típicos de la casa (disfraces, guiños, referencias jugosas…). Algunos zombis son de traca, aunque los no infectados también tienen lo suyo, inspirados en los siete pecados capitales y todo. Mucha diversión (20 horas de juego), escenarios brillantes y, sobre todo, gráficos y jugabilidad que anticipan lo que puede llegar a ser la Xbox One. Misión inaugural cumplida.

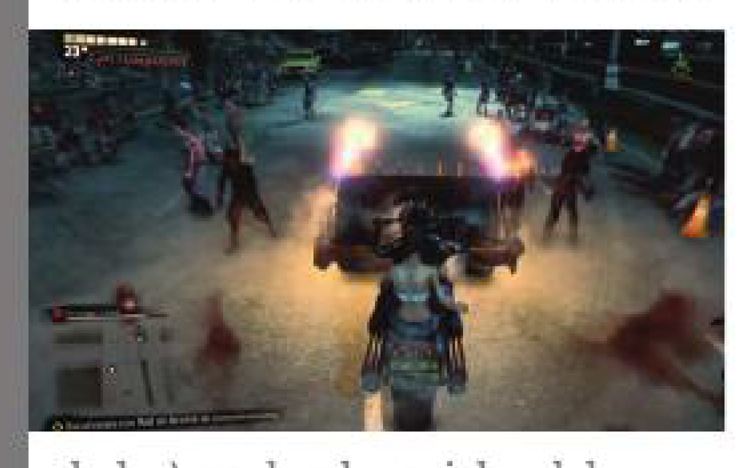
> Más de 25.000 criaturas infernales nos harán exprimir el ingenio para encontrar armas y construir herramientas a diestro y siniestro



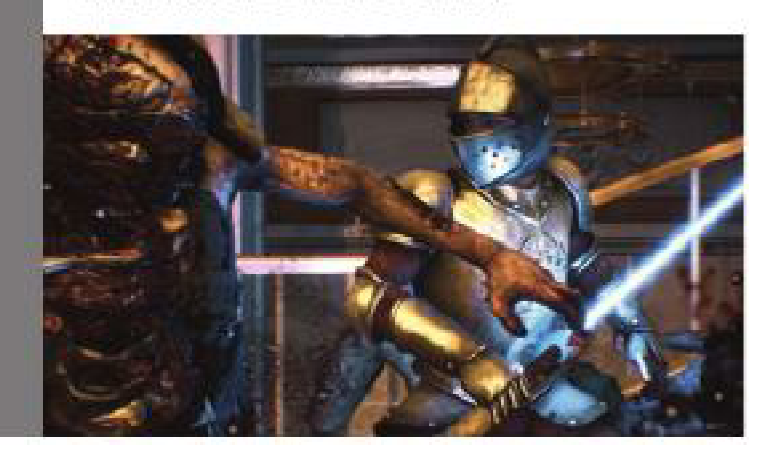
El festín zombi no tiene fin en «Dead Rising 3». Gracias al aprovechamiento máximo de los recursos a nuestro alcance, podremos liquidar a los bicharracos de turno con todo tipo de armas, herramientas, utensilios y cachivaches a nuestra disposición. Aunque, si lo que queremos es arrasar, nada mejor que pillar algún vehículo infernal aparcado en algún garaje abandonado, tunearlo en plan "Mad Max" y ser el aniquilador de muertos vivientes mayor del reino. ¡A tope!

Guía de juego

A veces un juego inaugural de una gran máquina como la Xbox One puede defraudar ciertas expectativas. Este no es exactamente el caso. Tal vez si «Dead Rising 3» hubiese llegado el año que viene, con la consola más rodada, la cosa hubiese cambiado, pero, hoy por hoy, es buena tarjeta de presentación para hacernos con el coqueto mando (con vibración "inteligente" y todo cuando nos veamos acorralados), probar las mieles del cooperativo y multi (con compañeros de fatigas como Ronda, Dick o Gary) y valorar las posibilidades gráficas de la consola, con momentos muy brillantes aunque otros no tanto.



De todas formas, es un show adrenalínico verse rodeado de zombis pintarrajeados y psicópatas con sobrepeso, y una gozada ver cómo el "apañado" Nick inventa armas rocambolescas y surrealistas, incuso con juguetes infantiles. Si a esto le añadimos generosa personalización y edición de personajes, una dificultad no muy exigente y que, en el fondo, es un juego de zombis, tendremos diversión a raudales para unas navidades con mucha víscera oscura.



Zoo Tycoon

Gestiona tu propio zoo, pasea por sus instalaciones e interactúa con tus animales de la mano del nuevo «Zoo Tycoon», en exclusiva para Xbox One.

En el 2001 apareció el primer «Zoo Tycoon »pero éste, de verdad, nada tiene que ver con aquél. Para empezar es la primera vez que la saga prueba suerte en Xbox y lo hace con un título de una calidad técnica excepcional que ofrece al jugador la posibilidad de gestionar un zoo y convertirlo en un gran negocio. Y además está Kinect metido en medio, con lo que nos dará la sensación no sólo de controlar el zoo, sino de pasear por sus calles e interactuar con los animales directamente gracias, entre otras cosas, a la vista en primera persona y los comandos de voz y movimiento.

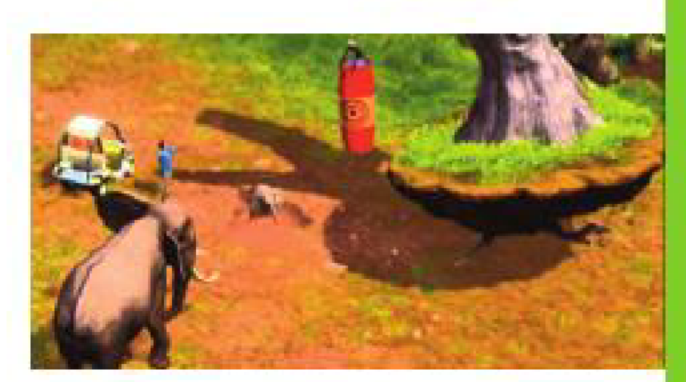
Tus dotes de gestor y estratega son puestos a prueba en esta franquicia, por primera vez en Xbox

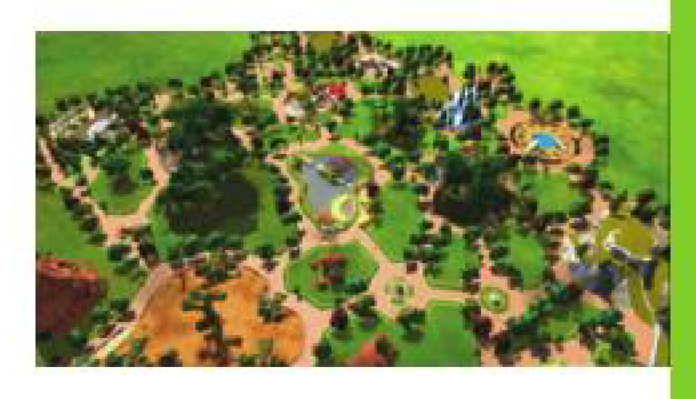
El título tiene cuatro modos de juego: Campaña, Entrenamiento, Reto y Libre y un objetivo: cuidar a los animales para que luzcan hermosos y alegres y así atraer más visitas al zoo para conseguir más pasta. Así de fácil. Con el modo Entrenamiento descubriremos cómo iniciarnos en el juego, son 10 tutoriales la mar de prácticos, que nos enseñarán a alimentarlos, a asearlos, en definitiva a tenerlos más "guapos" que un San Luis, que se lo merecen.

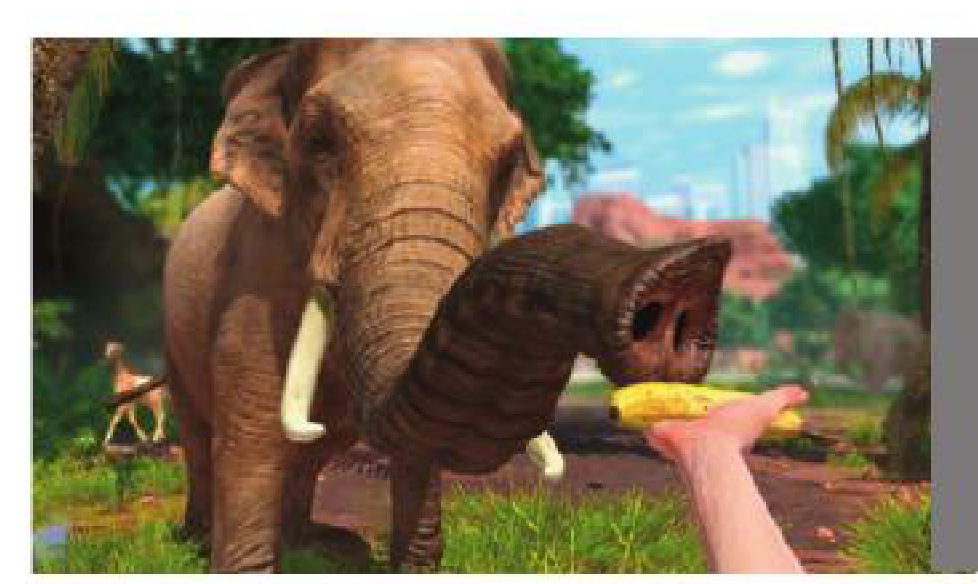
El modo Campaña tiene 20 escenarios diferentes y cada uno de ellos con una dificultad y unos objetivos distintos que han de superarse, para recibir objetos que luego tenemos que usar en otros escenarios. Poco a poco iremos avanzando, forrándonos o arruinándonos... Eso sólo depende de nuestro sexto sentido para los negocios y de nuestra buena mano con los animales. En cuanto a los otros dos modos, te permiten crear tu propio zoo de la nada, el modo Reto te dará un presupuesto muy limitado, algo que no existirá en el modo Libre, pero a cambio éste último guarda alguna que otra desventaja. Es cuestión de ver cómo te manejas mejor y demostrar tus habilidades como gestor entre tanto "bicho" viviente.

Microsoft | Gestión, estrategia
Noviembre | 3+
http://www.xbox.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



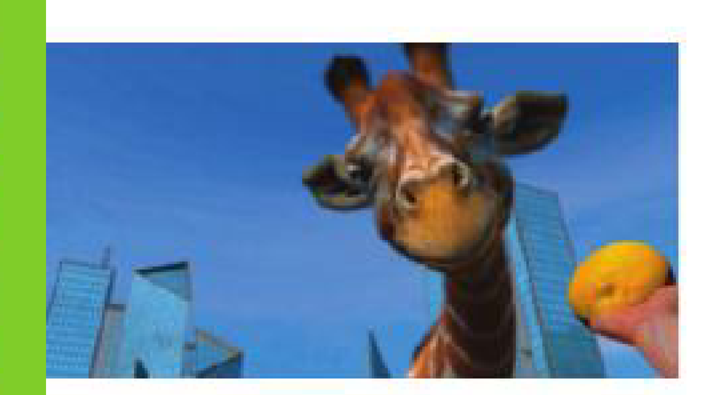




El juego imita el atractivo de la vida real cuando vamos a un zoo a intentar tratar con los animales. Gracias a Kinect, por ejemplo, podrás ofrecerle un plátano a uno de tus elefantes con tus propias manos, virtuales, claro. ¡Realísimo!

Gran adaptación

No es sencillo adaptar un juego de estrategia a las consolas, ya que son demasiados los recursos por gestionar y normalmente es algo que se hace con



unos 214 menús desplegables que casan genial con el PC. Pero aquí se han esmerado para que los controles sean lo más sencillos posibles, eso sí, se ha perdido parte de la capacidad de personalización que suelen tener estos juegos. Por ejemplo, las edificaciones ya están construidas y no se pueden modificar. Trabajo que nos ahorramos, por otro lado. Además el juego permite jugar online en todas sus modalidades excepto en los tutoriales.



Scribblenauts Unlimited



Warner Bros. | Puzzle | Noviembre | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Personaliza tu mundo

Una de las características que Scribblenauts ha convertido en su sello de identidad es la posibilidad de personalizar prácticamente todos los elementos que conforman su universo. El más llamativo de todos, como cabe esperar, no es otro que la apariencia de los personajes que controlamos a medida que transcurre la aventura. Esta edición potencia este aspecto con nuevos detalles, vestimentas de todo tipo y con la posibilidad de emplear nuestra imaginación para crear prácticamente cualquier cosa. El resultado es de lo más salado.

Imaginación en 3D

La serie Scribblenauts ve elevado su potencial hasta la enésima potencia en 3DS gracias a la marcada sensación de profundidad que ofrece el efecto estereoscópico de la consola. Al igual que sucedía en anteriores versiones, el propósito de Maxwell no es otro que el de emplear su imaginación para crear toda clase de objetos que le permita superar los obstáculos que encuentra en su camino. La mayor novedad de esta edición es el uso de las funciones online de la portátil, que nos permiten compartir nuestras creaciones al instante. Y el abanico de posibilidades para ofrecer originalidad es variopinto.



Los juegos de Scribblenauts son sinónimo de imaginación. «Unlimited» desata nuestra capacidad de inventiva a golpe de stylus en Wii U y 3DS.

Hace un tiempo que Scribblenauts dejó de ser uno de los tapados de Nintendo DS para convertirse en una franquicia de prestigio internacional. Aunque la sorpresa inicial ha desaparecido, la idea básica sobre la que se sostiene la obra de 5th Cell no ha perdido ni un ápice de su atractivo por invocar la herramienta creativa más poderosa del ser humano: su imaginación.

«Unlimited» ve la luz en exclusiva para las consolas de Nintendo, con grandes similitudes entre la versión de Wii U y 3DS. En esta ocasión, Maxwell trata de explicar cómo consiguió su peculiar cuaderno, que ahora debe utilizar para romper el hechizo que ha convertido a su hermana en una estatua de piedra, dentro de un mundo repleto de obstáculos. Y, cómo no, necesitará de nuestra ayuda o, más concretamente, la de nuestro poderoso stylus.

A medida que avanzamos se plantean retos o puzzles que hemos de superar mediante la creación de un objeto, ya sea dibujado o adjetivado con el fin de que cumpla unas condiciones específicas. Aunque la originalidad se premia, lo más importante aquí es ser simple, breve y conciso o, lo que viene a ser lo mismo: es imprescindible no andarse por las ramas a la hora de crear una escalera para superar un escalón que de otra manera sería inaccesible.

> Usa la imaginación para crear tu propio mundo, explóralo y disfruta de los beneficios de solucionar puzzles y enigmas con tu ingenio

Si bien la mecánica no sufre grandes cambios respecto a versiones anteriores, «Unlimited» trae novedades significativas, en especial para Wii U. Se podría decir que la acción transcurre fundamentalmente en la pantalla del GamePad, desde donde dibujamos los objetos necesarios para avanzar, haciendo de nuestra tele un elemento secundario prescindible. El aspecto artístico, uno de los puntos más atractivos del juego, se recrea íntegramente en alta definición para regocijo de los que aprecian un buen apartado gráfico, un elemento que mejora notablemente la sensación que transmite la aventura al ser disfrutada.

Otra novedad es el curioso modo multijugador que permite a cuatro jugadores compartir la experiencia de juego tomando parte en la acción, así como nuevas facetas online con las que podemos mostrar a todo el mundo nuestras creaciones casi al instante, entre otras facetas que giran en torno a esta idea.

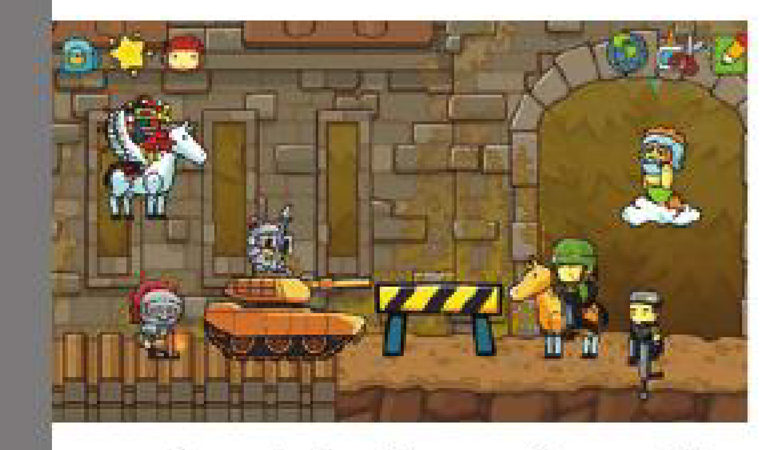
«Unlimited» es la versión optimizada del Scribblenauts de toda la vida, que nos hace disfrutar al máximo de las aventuras de un Maxwell ahora luciendo mejor aspecto y que cuenta con un entretenido guión que da coherencia a las acciones que realizamos.



El salto de Scribblenauts al mundo de la alta definición no se podría haber saldado con un mejor aspecto técnico. Maxwell luce ahora un diseño más definido, característica que comparte también el universo en el que transcurre la aventura, en ocasiones de pura explosión de color. Las mejoras del HD trascienden lo estético, ya que ahora resulta más sencillo y cómodo dibujar, además de que el resultado es visualmente más atractivo.

Guía de juego

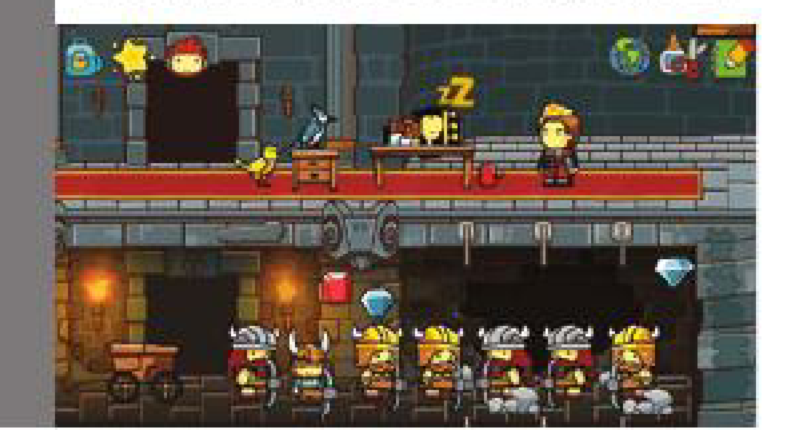
Si tuviésemos que elegir un eslogan para lograr el éxito en «Unlimited» sería probablemente "no te compliques", ya que para superar la mayor parte de los puzzles que aparecen en nuestro camino es cuestión tanto de utilizar nuestra imaginación como de ser simples a la hora de hacerlo. Esto quiere decir básicamente que de poco o nada vale complicarnos la vida con diseños muy complejos, ya que ge-



neralmente las ideas más sencillas son las que mejor encajan con el universo práctico de Maxwell. Además, ahora es imprescindible invertir algo de tiempo conversando con los personajes secundarios que encontramos aquí y allá para que sean ellos los que nos den ciertas pautas sobre cómo vencer los problemas más complicados.

El nivel de exigencia de la aventura no es demasiado alto, por lo que cualquier miembro de la casa debería ser capaz de disfrutar de la aventura sin pasar por traumas indeseables.

«Unlimited» es una excusa perfecta para disfrutar del poder de nuestra imaginación, una obra tan divertida y carismática como recomendable para todos los públicos.

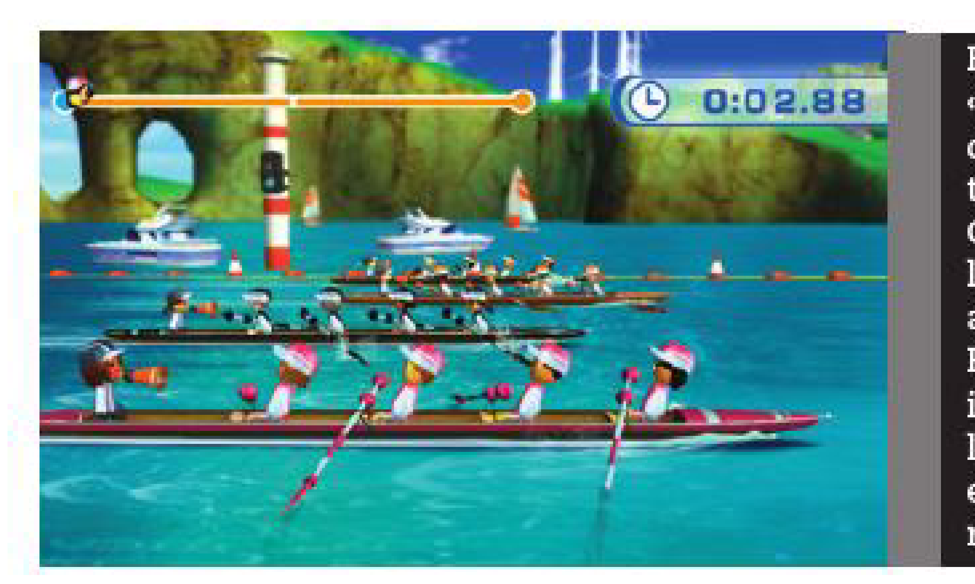


Wii Fit U

Una nueva entrega de la popular franquicia de «Wii Fit», que en este caso llega con más actividades y nuevas funciones que requerirán el uso del GamePad.

Sus predecesores vendieron más de 40 millones de copias en el mundo, una auténtica barbaridad. Y es que la propuesta de «Wii Fit» es casi inmejorable, al menos lo era hasta que llegó «Wii Fit U». La idea central es sencilla y más que conocida, realizar tablas de ejercicios y entrenamientos con distintas actividades para ponerse en forma, llevar un control del ejercicio realizado y ver la evolución y los resultados de la práctica habitual de estos entrenamientos.
En total cuenta con 77 actividades diferentes y 19 entrenamientos distintos, con funcionalidades nuevas y que están disponibles ahora gracias al uso del GamePad (en algunas ocasiones en combinación con la Wii Balance Board). Con estos ejercicios tonificaremos, reduciremos, ganaremos en agilidad, echaremos músculo... etc. Podremos encontrar yoga, ejercicios de equilibrio, baile e incluso interpretaciones de disciplinas olímpicas, que combinan el uso de la Balance Board con el GamePad, haciendo que los ejercicios sean 0 repetitivos. Además, algunas de estas actividades permiten el juego por parejas, así que no podrás poner excusas para entrenar. Por otro lado, el nuevo «Wii Fit U» te da la opción de usarlo con el Fit Meter, un podómetro avanzado que medirá toda actividad física realizada, para poder hacer un seguimiento detallado de nuestros ejercicios. Así podremos ver con gran precisión si el entrenamiento realizado nos ha ayudado a quemar y bajar de peso, a tonificar, convertirnos en mega hombres o mega mujeres... Lo que queramos. Todos los datos nos servirán para adaptar aún más los entrenamientos a nuestros objetivos. Que las Navidades están ahí...

> Sobre la Balance Board practicaremos curiosas versiones de disciplinas como remo, tiro o luge



Ponerse en forma en «Wii Fit U» requerirá de tu voluntad. Y habrá todo tipo de pruebas. Como aquella que nos llevará a sentarnos y a apoyar los pies en la Balance Board para, imitando el gesto ante la pantalla, realizar el esfuerzo en una carrera de remo.

Nintendo | Deporte
Noviembre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Varias versiones

Existen varias versiones del juego, en formato físico y otra en digital, aunque la elección dependerá si tenemos o no la Balance Board. Si es así puedes descargarte hasta el 31 de enero de manera gratuita una prueba del juego que durará 31 días. Si además tienes el Fit Meter la duración de la prueba será ilimitada. A partir del 1 de febrero podrás descargar una versión normal de eShop y siempre tendrás el formato físico para asegurarte el juego completo desde el primer día.



3
www.pegi.info

SUPER MARIO 3D WORLD™

UN NUEVO MUNDO 3D DE MARIO

POR PRIMERA VEZ EN HD Y CON MODO MULTIJUGADOR

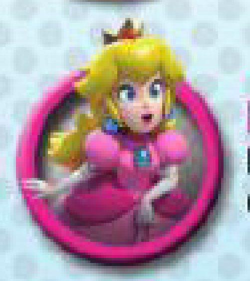
Elige un personaje según tu estilo:



Mario
Es todoterreno



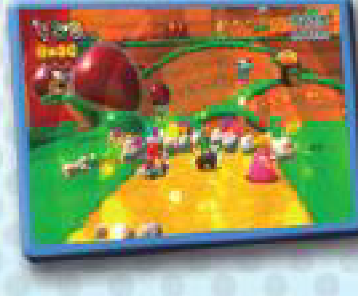
Luigi
Salta más alto



Peach
Flota en el aire



Toad
El más rápido







Usa nuevos poderes como la supercampana para transformarte en felino, las duplicerezas para clonar a tu personaje... ¡y muchos más! Coopera con tus amigos en docenas de niveles en 3D o compite con ellos para ver quién consigue la mejor puntuación.





Wii U™ LA NUEVA Wii

Wii Sports Club

Comprar la consola Wii U no sólo tiene la ventaja de asegurarte la diversión, también con ella podrás descargarte juegos que te permitirán ponerte en forma.

El juego más emblemático de Wii se adapta ahora a la alta definición y llega a Wii U en formato descargable y con un atractivo modo online que nos invitará a disfrutar de populares disciplians deportivas. En 2006 se produjo una pequeña revolución en la industria con la salida al mercado de Wii acompañada de «Wii Sports». Fueron unas grandes navidades para la casa Nintendo. El videojuego se convirtió por aquel entonces en uno de los más vendidos de la historia y uno de los mejores del año y ahora, unos añitos después y con un montón de mejoras técnicas y gráficas a la espalda, aterriza en el mercado en formato descargable (aunque no se descarta el lanzamiento en formato físico en unos meses). La idea es la misma, poner en pie a la familia y amigos para disputar emocionantes partidas de golf, bolos, tenis, béisbol y algún que otro combate en el cuadrilátero. Se repiten por tanto las disciplinas deportivas que tan buenos resultados dieron al título de 2006. En este caso además tendremos la posibilidad de comprarlas por separado, dejando a un lado aquellas que no sean de nuestro agrado, teniendo así un «Wii Sports Club» a la carta. Lo más atractivo del juego es su modo online. Cuando

> Con este juego puedes elegir a la carta qué disciplinas deportivas te apetecen más jugar

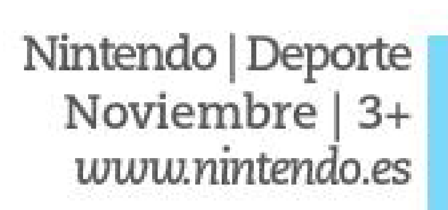
arrancas una partida te tienes que unir a un Club, lo más normal es que lo hagas al de tu provincia o región y así cada vez que ganas una partida, en la modalidad que sea, vas sumando puntos para tu club. De momento cuenta con estas cinco disciplinas aunque es posible que en los próximos meses lleguen otras procedentes de la secuela del original, «Wii Sports Resort».

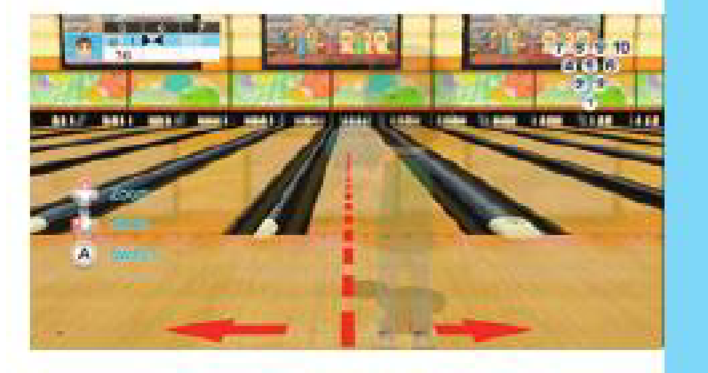


Al igual que sus antecesores, en «Wii Sports Club» las pruebas no solo garantizan la diversión, también la competitividad y el pique sano. Será meterte en la piel de tu Mii y comenzar a luchar por ganar más puntos que tus amigos.

Nintendo | Deporte
Noviembre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





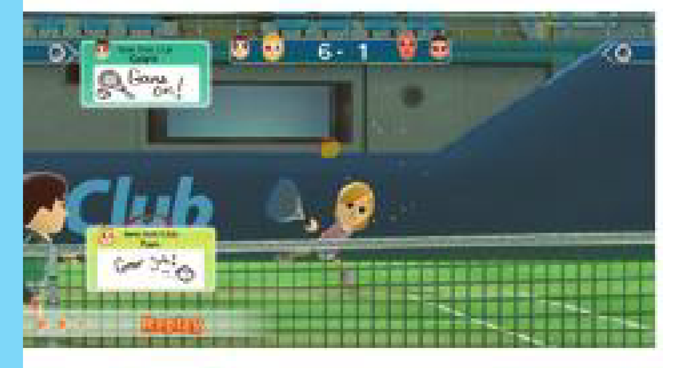






Buen control

Podremos jugar con los Wii Mote con Wii Motion Plus. Los chicos de Nintendo han trabajado para lograr esta compatibilidad y mejorar el control. La dinámica del juego es la del



título original, aunque hay avances gráficos (es un juego en HD) y también mejoras en la jugabilidad, al igual que nuevos y atractivos modos de entrenamiento.Wii Mote en mano debemos seguir las instrucciones indicadas para cada disciplina y asegurarnos de tener suficiente espacio para no destrozar el salón haciendo un swing o realizando un smash.



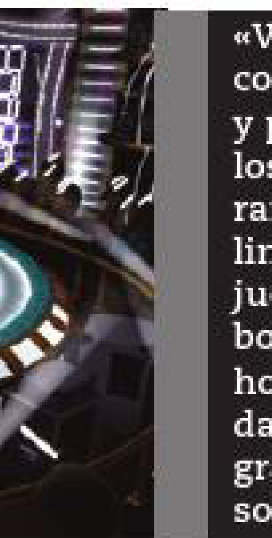
Wii Karaoke U

Transforma el salón de tu casa en el mejor escenario para demostrar tus dotes para la canción. Y además con los éxitos más actuales gracias a tu consola Wii U.

Un auténtico karaoke en el salón de tu casa, eso y pagar sólo por las horas que juegas en el título con la lista de canciones más extensa del mundo mundial. Esta la filosofía de «Wii Karaoke U», el juego de canto y micrófono en mano que la consola grande de Nintendo estaba esperando. Y es que Wii U no iba a ser menos que la competencia, así que a su manera se han puesto manos a la obra y, junto a la empresa más potente de los karaokes japoneses, Joysound, han creado este título. Su descarga es gratuita y sólo pagarás por las horas en las que estés afinando las cuerdas vocales. Entre sus grandes bondades se encuentra la inmensa lista de temazos (más de 1.500 en Europa, pero se irán ampliando semana a semana) y el uso de todas las posibilidades que nos ofrece el Gamepad. Comenzaremos la sesión personalizando a nuestro Mii para darlo todo (los distintos escenarios se van desbloqueando).
Unas barras nos explican cuál debe ser la entonación, y al lado aparece la que finalmente le damos. A partir de ahí a sumar puntos, pero ojito, que en este juego miden un montón de parámetros para evaluar nuestra actuación, aquí no triunfa cualquiera. Podemos escoger si queremos

> Tambien puedes cantar usando el micrófono del Wii U GamePad. ¡No te cortes y a darlo todo!

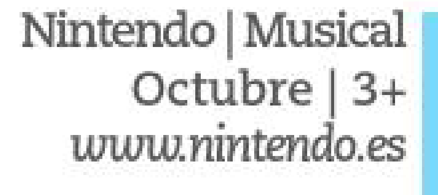
oír la voz del tema además de la nuestra, podremos incluir algún que otro efecto (sincronizando varios mandos) y después volver a escuchar nuestra "grandiosa" actuación. Todo ello gracias al micro de Wii U. El Gamepad sirve así para seleccionar los temas que vamos a interpretar. Algo que resulta muy divertido cuando tienes tanto donde escoger ¡Y que no te dé pánico escénico!

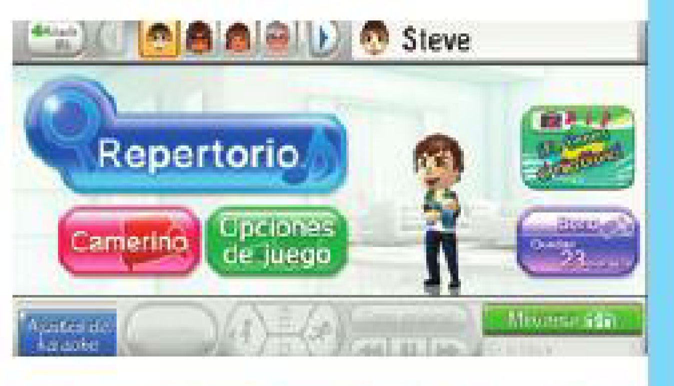


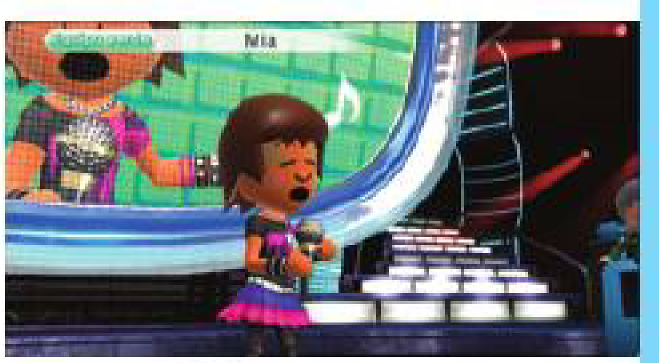
«Wii Karaoke U» está conectado a Miiverse y permite situar a los jugadores en un ranking mundial online. Y ojo que el juego incluye un bono gratuito de una hora, para que puedas probar el programa sin gastar un solo euro.

Nintendo | Musical
Octubre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



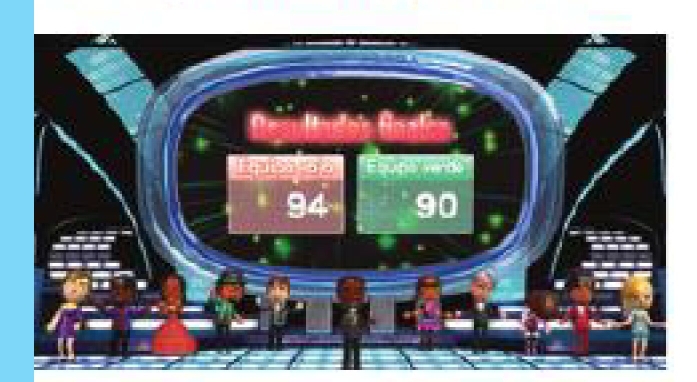


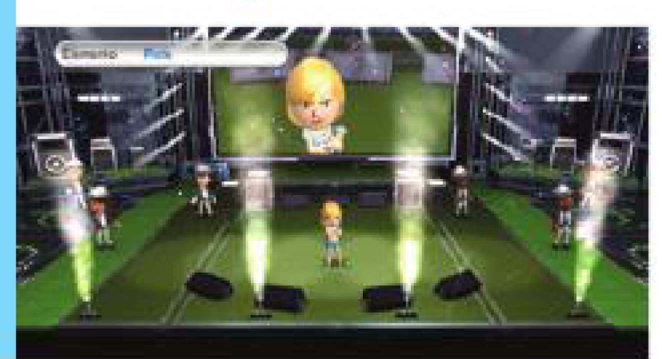




De conciertazo

Más de 1.500 canciones (en la versión japonesa van por las 100.000) clasificadas por género y autor y con un eficaz buscador que ayudará a crear listas de reproducción para cada sesión. Normalmente se canta en streaming, aunque si la conexión es lenta se puede descargar la canción para después cantarla. En cuanto a los temazos, son de lo más variado, clásicos y canciones actuales del pop y el rock, desde The Carpenters, The Beatles a Oasis, Rihanna o el mismísimo Franz Ferdinand. Para todos los gustos.





Bravely Default

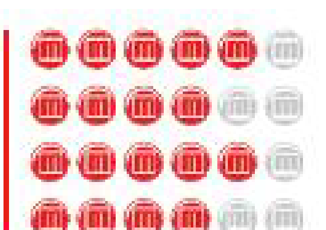
¿Quién dijo que el RPG estaba prejubilado en Benidorm? Esta fantástica e inteligente aventura portátil nos demuestra que el género anda más vivo y coleando que nunca. Prepárate para un periplo de sorpresas.

A estas alturas del juego, reencontrarse con un buen RPG por turnos es como escuchar la vieja, roquera, aunque dulce, flauta de Jethro Tull: no solo su sonido nunca muere, sino que nos llega a encandilar y hasta hechizar "hamelinescamente". Filigranas aparte, emociona que este subgénero, que tantas tardes de gloria nos ha proporcionado, además de momentos tan surrealistas como los "malvados" kiwis vampiros en «The Legend of Dragoon», vuelva con fuerza y esplendor para despedir un 2013 histórico. Cosas del revival noventero que vivimos, según los gurús de las tendencias, o que en Japón, ese universo paralelo color flúor, nunca se han olvidado de esta órbita. De hecho, muchos dudaban de que este título acabara pisando suelo europeo, y no solo lo ha hecho, sino que ha llegado al viejo continente antes de hacer las Américas, y con contenido especial gracias a una edición mejorada con gráficos más cuidados, animaciones entre charleta y charleta, interfaz más intuitiva y tres niveles de dificultad, aparte de audio en inglés y japonés y subtítulos en castellano (más francés, alemán e italiano). Y, de propina, edición Deluxe, con figura de la prota, libro de arte, 24 tarjetas de realidad aumentada y BSO. Bonito regalo para Reyes Magos, ¿no? Para que luego se quejen.

La verdad es que el despliegue merece la pena y se justifica, pues Square Enix, como sabemos máximas autoridades en el género, ha querido apostar fuerte por un título con alma clásica (la vieja pugna entre luz y oscuridad) pero características y apariencia innovadora. El argumento nos traslada a la fascinante región de Luxendarc, tierra de contrastes y claroscuros, donde

Square Enix | RPG | Diciembre | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

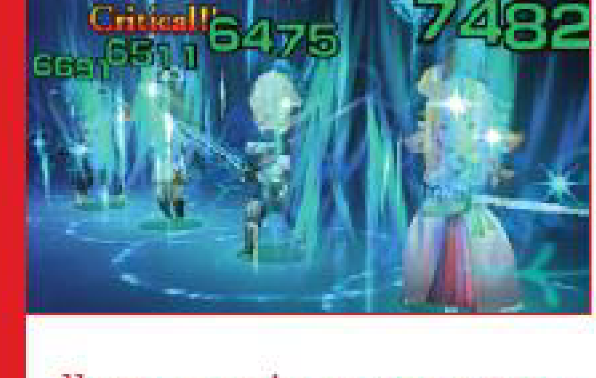






Enemigos a la carta

Uno de los aspectos más ingeniosos y bien cocinados de la mecánica del juego será los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos y que, como nosotros, tendrán clases, algo a tener en cuenta en nuestro ataque. Y es que los grandes villanos serán la "cara B" de los protas. Ojo al grupo de la Eternia Air Force, con caba-



llero, monje, mago negro y maga blanca dispuestos a levantar dolores de cabeza a nuestra heroína Anies. Huelga decir que la espectacularidad gráfica y 3D de los combates es de sombrerazo.



Banda sonora Deluxe

Para acompañar nuestras caminatas y batallas, nada mejor que contar con un hilo musical de altura. En este caso, con la batuta de Revo, líder de Sound Horizon y uno de los músicos más poliédricos y prestigiosos de Japón, cuyo trabajo también pudo escucharse en el estupendo «Chaos Wars», otro RPG para PS2 de dulce recuerdo. Su partitura bella, enigmática y contundente, es un prodigio para los oídos y una de las perlas de este juego. A una historia épica, con momentos de acción de auténtica bravura, la brillante banda sonora le vine como anillo al dedo.

La portentosa imaginería fantástica de Square Enix se pone al servicio de una de las piezas más esperadas del subgénero en los últimos tiempos. Las raíces profundas de la saga «Final Fantasy» son evidentes, aunque «Bravely Default» le añade un toque oscuro, místico y hasta nigromante al asunto. Una caldera mágica en ebullición que da como resultado el juego de mayor tamaño que jamás haya contenido la Nintendo 3DS.

campa Anies Oblige, una diecisieteañera con la capacidad de controlar al Cristal del Viento, lo que le llevará a emprender una epopeya para conseguir los legendarios Espíritus de los Cristales. Contará con la ayuda de Tiz Oria, misterioso y superviviente, la joven de Eternia Edea Lee y el amnésico y seductor Lingabel. Entre todos se guisan y comen una aventura amplia (puede irse a las sesenta o setenta horas de duración sin despeinarse) y con todos los elementos fantásticos que encandilarán a los fans, que pisarán terreno firme y conocido.

Y es que la influencia de la saga «Final Fantasy» es evidente en el entramado de «Bravely Default», sobre todo su quinta parte, gracias a un sistema de trabajos basado en dos estilos de habilidades en batalla los comandos de trabajo (órdenes de ataque y magia) y las habilidades de apoyo (realizadas automáticamente). Gracias a este sistema iremos sumando puntos y experiencia para librar batallas épicas contra los numerosos enemigos que nos cruzaremos en los diversos y espléndidamente diseñados territorios (urbanos y naturales, todos de traca) de un juego de largo recorrido y etiqueta negra.

Sin duda, todo un lujo para despedir el año.

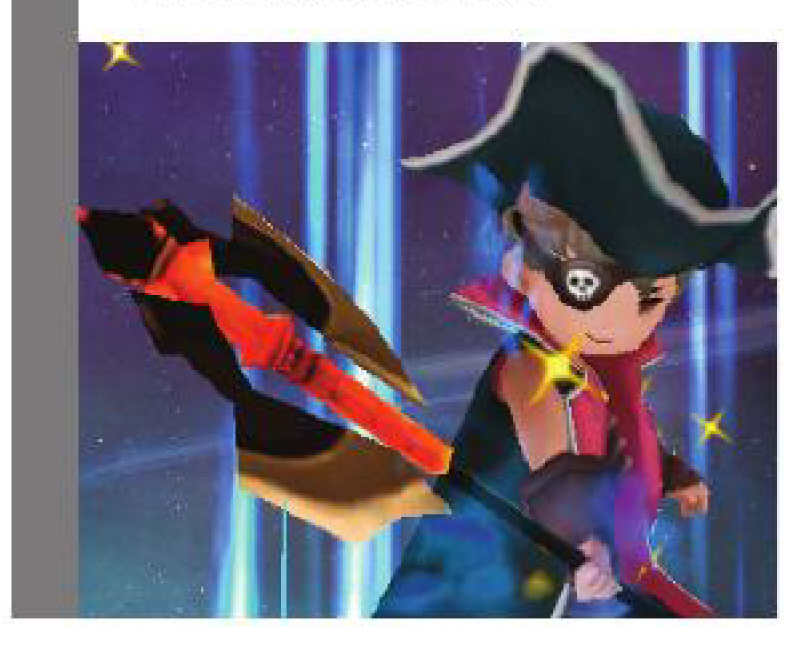
> Nintendo y Square Enix unen fuerzas para traernos esta joya nipona que bebe de "Final Fantasy" pero mantiene una personalidad propia y arrolladora

Guía de juego

Estamos ante un RPG como mandan los cánones, esto es, quintaesencial rol por turnos, con tramas-río, largas batallas y personajes de amplio espectro. Perfectamente adaptada a los parámetros de 3DS, la mecánica básica se basa en las clases o trabajos de los personajes, que les harán ir evolucionando tanto en combate como en inteligencia. Hablando de combates, las batallas se cimientan en los "brave points", puntos que se



irán consumiendo según los movimientos realizados y los enemigos a batir. Por suerte, podremos hacer "inversiones adicionales" para lograr turnos extra. Ojo a la estrategia elegida en cada combate (contraataque, ataque devastador, minar la defensa rival), de vital importancia para salir vencedor. También tendremos recompensa si batimos a un enemigo con estilo o sin recibir daños. Y, si nos vemos en un apuro, podremos invocar a camaradas a lo largo del juego, por transferencia local de datos, en internet o vía StreetPass.



Rincón del [...]dor



Retrato rob[...]

Trevor

▶ **EDAD:** 40 años, evidentemente bastante mal llevados.
▶ **APARIENCIA:** Desastrosa, incluso Michael le echa en cara su look de "metanfetanómano casual". A pesar de todo, el bueno de Trevor lo intenta, visitando las boutiques de Los Santos y hasta gastando traje oscuro en una de las misiones finales. Pero aunque la mona se vista de seda... Eso sí, cortarse el pelo le sale barato.
▶ **CURRÍCULO:** Experto piloto de helicópteros en el ejército, su pericia sacó a sus viejos compinches Michael y Brad de más de un apuro. Ya sin Brad (pobre) pero con Franklin, formarán un trío explosivo para dar "el gran golpe" de los 200 millones de dólares. Pero Trevor es mucho más que un atracador: es todo un filósofo de la modernidad, con un ideario que se resume en sus tres preocupaciones vitales principales: "el cristal, el canibalismo y el incesto". Ríete de Camus y Sartre. Aparte, también tiene su vena sentimental, como lo demostró con su romance con la insatisfecha mujer de cierto mafioso latino resentido. Un tipo complejo.
▶ **ARMAS:** Aparte de su labia y su zumbamiento crónico, Trevor es experto francotirador, conductor suicida y extorsionador nato de clubes de strip-tease. Pero su mejor virtud es cabrear a todos, desde yakuzas a moteros, pasando por su pobre amigo Michael y su familia.
▶ **FUTURO:** Abocado al fracaso, sobre todo si elegimos la "opción sensata" como broche de oro de «Grand Theft Auto V». Si no, podemos dar una oportunidad de reinserción a Trevor, bien redecorando su caravana, bien practicando caza mayor con sus amigos paletos. Aún hay hueco en la sociedad para tipos como él...

Te lo dice Galibo...

La nueva generación

Ya ha llegado la nueva PS4 y Xbox One y anda todo el mundo revolucionado. Pues mira, la Wii U lleva un tiempo entre nosotros y no se montó tanto revuelo. En fin, el caso es que la guerra entre Microsoft y Sony por hacerse con el liderato de la nueva generación promete ser sonada, y los jugadores andan desesperados preguntando: "¿qué consola me compro?" "¿cual es mejor?". Ante todo conviene aclarar que, en contra de lo que algunos quieren hacer creer, ninguna de las dos consolas es de por sí más potente que la otra para jugar. Es verdad que Xbox One incluye el sensor Kinect de serie, pero también es cierto que vale más cara, así que haya cada cual. Al final, si no tienes ninguna preferencia en especial por una u otra compañía, la decisión debería basarse en los juegos que quieras jugar. Ya sabemos cuáles serán algunas de las exclusivas de cada consola, y según cuáles te apetezcan más, pues esa debería ser la consola con la que deberías "casarte". Aunque claro, lo ideal sería tener las dos para no perderse nada. ¿Y Wii U? ¿Qué pasa con Wii U? ¡¿Es que no se pueden tener tres consolas en el cuarto de estar o qué?!



Trucos

Assassin's Creed IV *Black Flag*

Metidos en la piel del capitán Edward Kenway disfrutaremos de la cuarta entrega de este título de acción. Aquí un poquito de ayuda para obtener ciertos logros, que siempre vienen bien.

20G
La vida de un pirata: Completa al 100% la secuencia 3
Nada de disculpas. Completa al 100% la secuencia 4
30G
Buen marinero: Completa todos los contratos navales
Asaltatumbas: Abre la puerta secreta de Tulum.
50G
Destructor: Mejora completamente el Jackdaw
Diablo del Caribe: Derrota a cuatro superbarcos.

Call of Duty *Ghosts*

Un nuevo título de esta franquicia que asegura acción adrenalítica y fuego cruzado por todas partes. Con estos consejos podrás avanzar cuando las cosas se pongan muy feas.

Desbloquear el modo Extinction: Hay dos formas. Una de ellas es completar las cuatro primeras misiones del Modo Campaña a un nivel de dificultad Normal o Superior. La segunda opción es alcanzando el nivel 5 del modo Multijugador.
Trofeos.
Audiófilo: Consigue los 18 archivos de Rorke.
Currando: Completa la sección de la consola en el primer intento
Billetes, por favor:. Dispara a los tipos que abordan el tren para tirarlos por los lados
Control remoto: Acaba con los helicópteros con misiles de control remoto.



LAS MEJORES OFERTAS







Xbox 360
+ FIFA 14
+ REGALO DE CONTROLLER
+ REGALO TARJETA 30€

*Promoción válida hasta el 12 de Diciembre.





PVP: 119.90 €

Wii MINI
+ SUPER MARIO GALAXY

Sólo en El Corte Inglés



PS VITA
+ INVIZIMALS La Alianza
+ Código "Spectral Dragon"
+ Estuche de Regalo

Sólo en El Corte Inglés



PS 3 12GB
+ INVIZIMALS El reino escondido
+ Mochila Invizimals de Regalo



PVP: 45€*

LLévate
FIFA 14 ó BATTLEFIELD 4
ó NEED FOR SPEED

*Con la compra de tu Xbox One o PS4



Los Mejores del

El año toca a su fin y, como es tradición en Megaconsolas, es momento de hacer balance de cuáles fueron los mejores juegos de 2013. Nuestra redacción no lo ha tenido fácil, pero había que votar y este es el resultado.



En un 2013 donde no se ha dejado de hablar un instante de la llegada de las consolas de nueva generación, las expectativas parecían centrarse fundamentalmente en el final de año. Pero si bien es cierto que el lanzamiento tanto de PS4 como de Xbox One traían debajo del ala títulos de relumbrón, desde enero las sorpresas se fueron sucediendo y la cosecha de juegos, y para todos los gustos, ha sido de lo mejorcito en mucho tiempo. Así emergió en los primeros compases del año el que dentro de los **shooter** se ha llevado el gato al agua. Ni el magnífico «Battlefield 4», potenciado con su famoso motor Frostbite 3, ni la perla de Infinity Ward, «Call of Duty Ghosts», ni «Killzone Shadow Fall» para PS4 han podido con **«Bioshock Infinite»**. De la mano otra vez de Irrational Games, la serie volvió revitalizada con innovadores conceptos dentro de los juegos de disparos y un sugerente argumento en la utópica y brillante Columbia. Un juegazo de los que hacen época. Mucho mayor consenso hubo a la hora de elegir el juego de **acción** de 2013. Por goleada **«GTA V»** se aupó en lo más alto de la lista, y eso que pudimos disfrutar de títulos como la última odisea de Kratos en «God of War», el impactante «Ryse: Son of Rome» para Xbox One, el filibustero «Assassin´s Creed IV Black Flag» y otro sandbox sui generis y desmadrado como «Saints Row IV». Lo cierto es el que juego de Rockstar vino, vio y arrasó con su propuesta explosiva de acción en un mundo inmenso. Sin tener un efecto tan potente, en la **aventura** dejó huella por su estilo cinematográfico y atractivo visual **«Beyond: Dos almas»**. Con el prestigioso sello de David Cage («Heavy Rain»), esta fascinante aventura gráfica da en el clavo con estupendas dosis de acción y thriller. No obstante tuvo que batirse el cobre con otros juegos que dejaron un dulce sabor de boca: «Tomb Raider», «The Legend of Zelda: A Link Between Worlds» o el curioso experimento con Wonderbook (el periférico de Sony) «Diggs Detective Privado».

Aunque en los últimos tiempos no se prodigan demasiado, este año hubo algunos juegos de **terror** destacables. Así «Dead Island Riptide» y «Resident Evil Revelations» cumplieron en su cita con la sangre y las vísceras. Sin embargo, el estilo "survival action" de **«The Last of Us»** ha sido el que ha sumado más preferencias. Sin duda fue apasionante acercarse al apocalipsis más real, escoltando a su joven protagonista en un recorrido salpicado de ataques de infectados y peligros mil.

Especialmente en la consola portátil de Nintendo, 3DS, se han realizado las batallas para dirimir el mejor juego de **rol/RPG**. Que si los «Pokémon X/Y», que si «Pokémon Mundo Misterioso: Portales al Infinito», que si el estupendo «Fire Emblem: Awakening»... finalmente nos hemos quedado con el originalísimo «Bravely Default», todo un soplo de aire fresco para el género RPG. Tampoco se quedaron atrás «Ni no Kuni», para PS3, y «Monster Hunter 3 Ultimate» en Wii U. Precisamente esta última plataforma acogió lo que ha nuestro juicio





Año



fue el mejor juego de **estrategia** del año: **«Pikmin III»**. El genio Shigeru Miyamoto nos volvió a envolver con sus coloridos seres extraterrestres en un título inteligente y lleno de encanto. Muy cerquita de lograr el triunfo en esta categoría estuvo también el simulador social «Animal Crossing: New Leaf», gran exponente de creatividad y libertad total. Otros que lucen en la lista son «Diablo III», «Zoo Tycoon» y «Sim City».

En el ámbito de la **velocidad**, prácticamente se ha necesitado de foto finish para conocer al ganador. Finalmente ha sido **«Forza Motorsport 5»**, aunque «Gran Turismo 6» se lo ha puesto muy difícil. En cualquier caso, uno en Xbox One y el otro en PS3, demuestran un poderío técnico sobresaliente, muy por encima de los «F1 2013», «Grid 2» o el particular «Need for Speed Rivals». En **deporte** ocurre un tanto de lo mismo, aunque el partido no se ha establecido entre «FIFA 14» y «PES 2014» como se pudiera pensar; sino entre el primero y «NBA 2K14». Fútbol contra baloncesto. Fue un gol, y no un triple en el último segundo, lo que dio el triunfo a **«FIFA 14»**.

La **lucha** no tuvo su mejor año, pero podemos mencionar algunos títulos que demostraron cierta solvencia: «Project X Zone: A Lethal Surprise» , «Injustice Gods Among Us», «Anarchy Reigns», el digital de Xbox One «Killer Instinct» o el protagonizado por las bestias pardas de «WWE 2K14». Aquí el podio queda vacante al no tener un ganador claro. Sí se puede poner la medalla, y de oro, **«Super Mario 3D World»** en los juegos de **plataformas**. El primer juego multijugador en 3D de Mario sin duda ha revitalizado Wii U. «Donkey Kong Country Returns 3D» y «Sonic Lost World» logran las medallas de plata y bronce respectivamente. En juegos de **puzzles** también Nintendo saca ventaja con **«Profesor Layton y el Legado de los Ashalanti»**; y en música **«Just Dance 2014»** se hace con el centro de la pista frente a «Zumba Fitness World Party» y «Wii Karaoke U». Y fuera de categoría, gustaron mucho los minijuegos de **«Wii Party U»** y el original **«Disney Infinity»**. En resumen, un gran año para la diversión sin límites.



El Elegido

GTA V

Llegó en septiembre como un tsunami, rompiendo todas las previsiones, y la ola aún llega con fuerza a día de hoy siendo el juego preferido de público y crítica. Para Megaconsolas también ha sido el título del año, por unanimidad lo hemos considerado "EL Elegido". Y es que el juego de Rockstar lo tiene todo para entusiasmar a propios y extraños. Así lo reflejamos en el número de noviembre: "Mafia, delincuencia, autos locos, armas estratosféricas, corrupción, malas calles, mala leche, comportamientos perturbados, música de la buena, chicas, chicas, chicas... Todo lo que has deseado de un «GTA» lo hallarás en este juego total, un 'opus' del sandbox que reúne lo mejorcito de una saga que arrancó en 1997, lanzándola a otra dimensión˝. Los límites están para superarlos, pero esta obra maestra se antoja insuperable.



Grand Theft Auto V O el Secreto del Éxito

En un año dominado por el parto doble de la nueva camada de consolas, un videojuego "old style" se ha llevado los mejores laureles, titulares, hipérboles y medallas de oro habidas y por haber. Un prodigio solo al alcance de tres letras mágicas: G-T-A.

Ya lo dijo Bukowski, ese ilustre habitante del submundo de Los Santos, digo Los Ángeles: "Los perros tienen pulgas, las personas tienen problemas". Un leit motiv que muy bien podría aplicarse al trío calavera de «GTA V», unos tipos con "complicaciones" como segundo apellido (esta vez la cita es de un ilustre habitante de Liberty City, digo Nueva York, un tal Woody Allen). Quizá por eso las andanzas criminales y vitales de Franklin, Michael y Trevor nos fascinan y/o indignan hasta tal punto de auparlas a lo más alto del podio anual, como no podía ser de otra manera. Y no solo aplicamos este latiguillo final al evidente hecho de que la última entrega de la saga-fuga de Rockstar sea la pieza más anhelada del sector en los últimos años (¿quizá desde «GTA IV»?) sino porque el "fatum" feroz que recubre las vidas de sus antihéroes es casi un objeto de estudio sociológico, entroncándolo con el absurdo y carcomido mundo que nos ha tocado vivir. ¿Cuántos sociópatas, desarraigados, locos y extraños, balas perdidas y gente de mala calidad en general hemos conocido estos últimos años de "crack" (porque esto es más que una simple crisis)? Si a esto le unimos el "sello" de la casa, una reinvención del también idolatrado «GTA San Andreas» y una expansión continua vía online o DCL, no es de extrañar que «Gran Theft Auto V» sea el videojuego mayor valorado desde 2001 de la "biblia crítica" Metacritic, con una media de 97,5 sobre 100 en más de 65 reseñas de medios especializados de todo el mundo. ¿Algo más que añadir?

El Juego de los 7 Récords Guinness

Para calibrar el impacto de «GTA V», aparte de darse un garbeo por YouTube y los delirantes "gameplays" de sus fans, nada mejor que constatar un dato, o siete concretamente. Porque ese es el número de récords Guinness que el juego ha batido: cuatro referidos a plusmarcas de ventas en 24 horas, dos sobre sus beneficios relámpago (sus mil millones de dólares despachados en tres días) y uno al ser el tráiler más visto de un juego de acción/aventura. Amazing.



CLAVES DEL ÉXITO

- El humor, la ironía y la sátira familiar y social, más presente que nunca en la saga. Entre "Breaking Bad" y Benny Hill.
- El concepto de sandbox elevado a una de las bellas artes: Los Santos y alrededores, en constante y pletórica vida.
- Trevor, ese Quijote politoxicómano e indescriptible, es probablemente el personaje más memorable que el sector ha parido en años.
- Una trama sólida y con nutritivas ramificaciones y, sobre todo, un puñado de misiones secundarias al puro estilo «GTA».
- Un nivel de detallismo asombroso: escenarios, vehículos, ciudadanos, tiendas, cines con cortos exclusivos…
- La sensación de juego vivo y sin fronteras gracias a «GTA Online» y a sus contenidos descargables.

CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti





Quien tuvo, retuvo

facebook por Álvaro Ávila

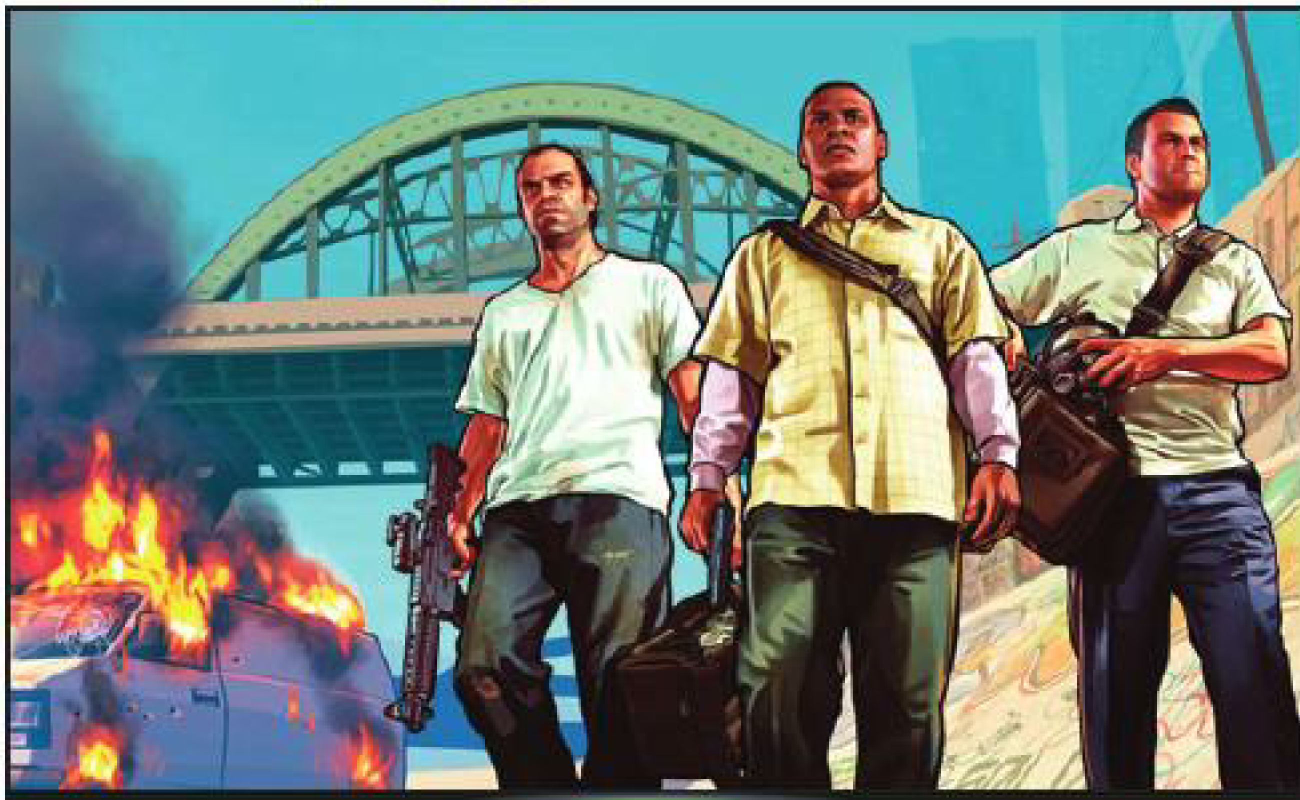
Álvaro lo flipa en plan retro con su Gameboy platino del 89, con mucho orgullo nintendero

Acaba de aterrizar la cuarta generación de consolas, súper máquinas a las que sólo les falta hacerte un arroz a la cubana. Y vienen con mogollón de juegos alucinantes, pero yo sigo diciendo que donde esté una Gameboy... pero la original del año 89, de color gris platino y pantalla amarilla pollo. Pues esa maquinita ha vuelto a mi vida después de años condenada al ostracismo. En la pasada Madrid Games Week había una zona retro dedicada a grandes reliquias como el Commodore 64 o el (snif) ZX Spectrum. Volví a disfrutar como no lo hacía desde hace años, así que busqué en el baúl de los recuerdos, aparté el disco de Karina y ahí estaba. Le puse sus cuatro pilas AA y probé suerte con un «Wario Land II» que andaba por ahí cerca. ¡Momentazo Boris! ¡Tú sabes! Ahora voy siempre jugando en el Metro. Es sacar la Gameboy y me salen amigos por todas partes. Sienten envidia, lo sé, pobres infelices con sus móviles última generación usados para construir granjas, no son dignos de mí. Todo mi tiempo es para Wario, mi icono, mi musa, mi perversión.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



¿Quieres ganar un fabuloso Pack de Merchandising del juego del año? Visita Club Megaconsolas para conocer las bases del Concurso. Ya puedes empezar con sólo hacer un comentario de este vídeo de «GTA V». ¡Y sé original!





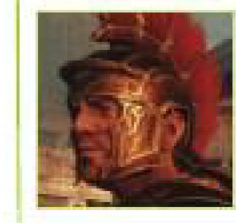
CONCURSO EN FACEBOOK «GTA V»

Gana un estupendo Pack de Merchandising de «GTA V». Entra en Club Megaconsolas y participa con tu comentario.

Visita www.facebook.com/ClubMegaconsolas, comenta el vídeo y podrás participar en el sorteo de 5 Packs de Merchandising «GTA V». Vigencia Concurso: del 6 al 31 Diciembre.

Tus comentarios en la red

Juan Luis Llano, sobre la presentación de Ryse: Son of Rome. - Facebook



Unos días antes del lanzamiento de Xbox One pudimos probar «Ryse: Son of Rome» y como siempre, os lo contamos. El juego os tiene locos, a nosotros también. "Este finde lo pruebo en la feria MGM. Creo que será el juego del año".

Vanessa Torres menciona el incremento de las ventas de Wii U - Twitter



Una buena noticia para Nintendo, desde luego. Las ventas se incrementan, pero aún deben seguir creciendo. A esta seguidora le encanta la información. "Tienen juegos muy potentes de cara a los próximos meses. Se merecen mucho más".

Ceferino Ruiz, sobre la presentación de NBA 2K14- Twitter



Nos plantamos en la presentación del juego de 2K y nos encontramos a un montón de estrellas del basket europeo. "Ya me gustaría estar ahí con la Bomba". Para la próxima(el año que viene) te vienes :P

Borja Rubio y la llegada de Super Mario Bros 3 a N3DS - Twitter



Sabemos que se está trabajando para adaptar este pedazo de juego a la portátil tridimensional de Nintendo. "Como se lo curren un poco puede ser todo un fenómeno". Y cuando los chicos de Kyoto se lo proponen...

Marcos León, referente a Madrid Games Week. - Facebook



Ya sabéis que esos tres días nos trasladamos a IFEMA. Lo probamos todo y os lo contamos y seguro que nos cruzamos con más de uno de los que ahora nos estáis leyendo. A Marcos lo que más le gustó fue "viciar al FIFA 14".

Larga vida a Madrid Games Week

Entre el 7 y el 10 de noviembre se celebró en Madrid la primera edición de Madrid Games Week, organizada por Ifema y aDeSe. Aunque sus responsables advertían de los riesgos que entraña la puesta en marcha de cualquier evento, el resultado fue excelente. Más de 52.000 visitantes pudieron disfrutar de los stands que 23 compañías del sector habían montado en Ifema. En total 150 nuevos títulos, 550 puestos de juego y las grandes protagonistas: Xbox One y PS4. Todo un éxito el de esta gran iniciativa que pudisteis seguir a través de nuestras redes sociales. Esperemos que se repita año tras año para seguir contándolo!



INTERCAMBIABLE. IMPARABLE.

SKYLANDERS SWAP FORCE™

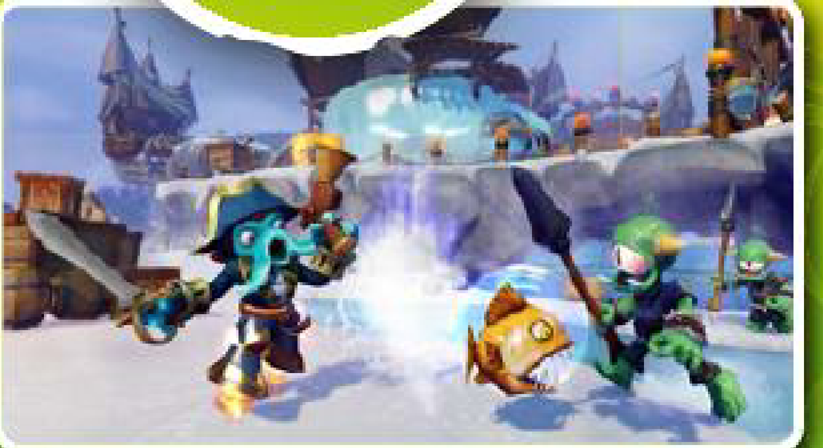










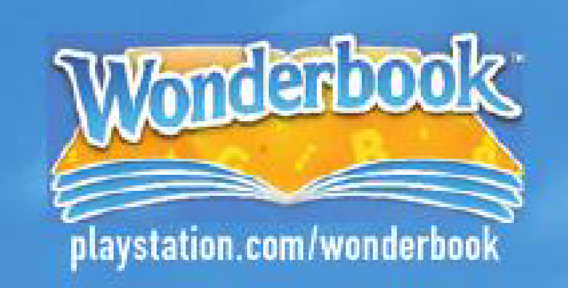


WWW.SKYLANDERS.COM/SWAPFORCE

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE Wii U Wii NINTENDO 3DS

7 www.pegi.info

ACTIVISION activision.com









BBC EARTH

CAMINANDO ENTRE DINOSAURIOS

HAZ QUE LOS DINOSAURIOS COBREN VIDA EN TU PROPIO SALÓN

¡Desentierra 150 millones de años de secretos sobre las criaturas más grandes que jamás hayan caminado sobre la tierra y enfréntate cara a cara con gigantes como el Tyrannosaurus, Triceratops y muchos más!

